joystick

soluces

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK 108

DUNGEON KEEPER II



Et les pages d'astuces et de cracks

DISCWORLD

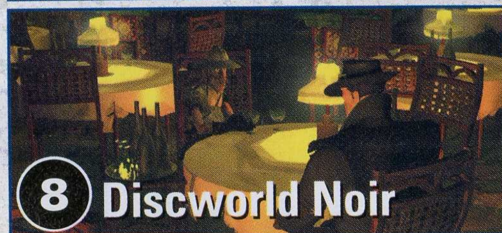


MONACO GPRS 2



sommaire







édito

Retrouvez, tous les mois, dans ce booklet, des astuces, des guides, des soluces, des dessins débiles, des pingouins, des bombes aérosol... et plein de trucs géniaux (j'en fais pas trop, là, c'est bon ?). Plus sérieusement, Captain' Ta Race (quel nom idiot !) vous a concocté la solution de Discworld Noir, l'un des seuls bons jeux d'aventure récents, ainsi que les réglages pour les deux derniers Grand Prix de la saison (désolé pour le dernier Grand Prix en Indonésie qui ne se trouve pas dans le jeu). Kika en a fini avec la solution sur Dungeon Keeper 2, et Gaby le magnifique a rétabli les rubriques « Jeux Crack » et « En détresse ». Bref, tout va bien.

Lord Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 108 est édité par la société Hachette Disney Presse SNC au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Associés : Hachette Filipacchi Presse, The Walt Disney Company France
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination : Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro : Céline Guise, Pascal Hendrickx
Directeur artistique : Christophe Gourdin, assisté de Stéphane Noël
Maquette : H. Drouadène, J. Urruela, L. Gey, Y. Meheu, C. Branchut.

Secrétariat de rédaction : Simone Audissou
Correction révision : Viviane Fitas, Sonia Jensen
Correction photographique : Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 108 de Joystick est une publication Hachette Disney Presse

Vous désirez envoyer vos astuces ou poser des questions ?
Vous pouvez le faire en écrivant à la rédaction : « Joystick Soluces », 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, ou en contactant directement un membre de l'équipe. Pour ceux qui n'ont pas Internet : 3615 JOYSTICK, c'est bourré de soluces, d'astuces et d'aides de jeu. Tout jeu crack publié, c'est 50 francs, toute soluce, c'est 300 balles.

Dungeon Keeper 2

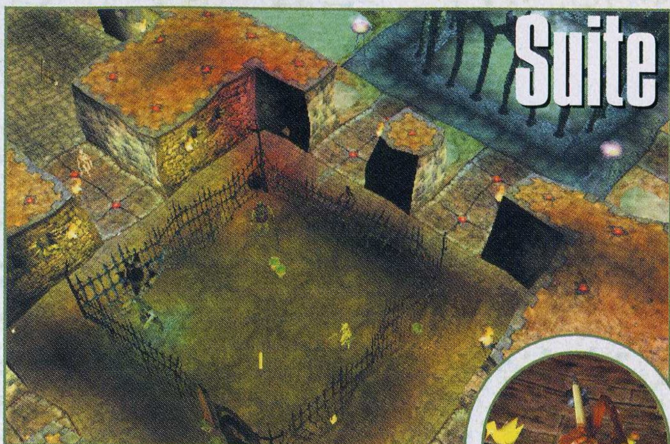
Suite

NIVEAU 15A (LEVEL 15A)

1 .... Cœur des joueurs
2 .... Portail héros détruit
3 .... Bloc de gemme
4 .... Zone secrète
5 .... Passage secret
6 .... Bonus
7 .... Bonus
8 .... Bonus
10 .... Booste de mana
11 .... Prison 1
12 .... Prison 2
13 .... Arène
14 .... Prison 3
15 .... Prison 4
16 .... Complexe de prison
17 .... Entrée de la forteresse des héros
18 .... Entrée de la route secrète
19 .... Repère héros
20 .... Portail héros
21 .... Entrée du passage héros
22 .... Seigneur de la contrée
23 .... Portes secrètes
24 .... Caserne héros
25 .... Bonus
26 .... Bonus
27 .... Portails héros
28 .... Portails neutre
29 .... Bonus
30 .... Salamandre neutre
31 .... Lutin
32 .... Bonus
33 .... Luciole neutre
34 .... Source de mana
35 .... Squelettes neutres
36 .... Bonus
37 .... Bibliothèque neutre
38 .... Bonus

Vous devez aller très vite au début pour secourir le maximum de chevaliers noirs avant qu'ils ne meurent en prison. En premier, secourez le chevalier noir non gardé dans la prison 3 (14), prenez possession de la source de mana au nord. Creusez au sud de votre cœur et secourez







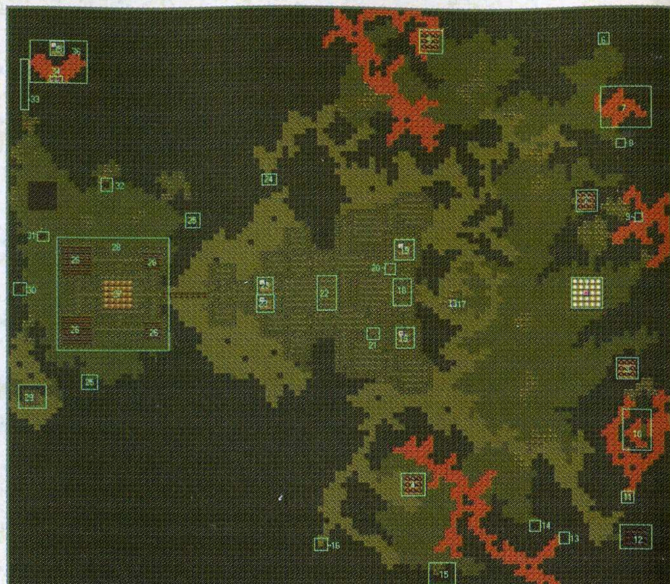
le troll (vous aurez besoin de construire des pièges). Attendez que les gardes de la prison 2 (12) se dirigent vers la prison 4 (15) et creusez à travers la prison 2. Si vous avez le temps, récupérez-la, elle contient 3 chevaliers noirs. Les gardes s'en aperçoivent et foncent sur votre cœur. Éliminez-les et récupérez la prison 4 et l'arène (13). Récupérez les sources de mana de ce côté de la carte. Utilisez le troll pour piéger votre donjon et vos chevaliers pour secourir ceux qui sont encore emprisonnés (11). Maintenant, le vrai combat contre les fées et les autres héros peut s'engager. Envoyez vos créatures à l'attaque. Déplacez les pièces en même temps qu'elles, pour qu'elles n'aient pas à tout retraverser. Dès que vous voyez le seigneur (22), détruisez-le aussi vite que possible pour éviter qu'il ne reçoive des renforts, qui, sinon, arriveraient en (24) et vous attaqueraient à travers les portes secrètes en (23).



SOLUTION DUNGEON KEEPER 2 (SUITE)

NIVEAU 15B (LEVEL 15B)

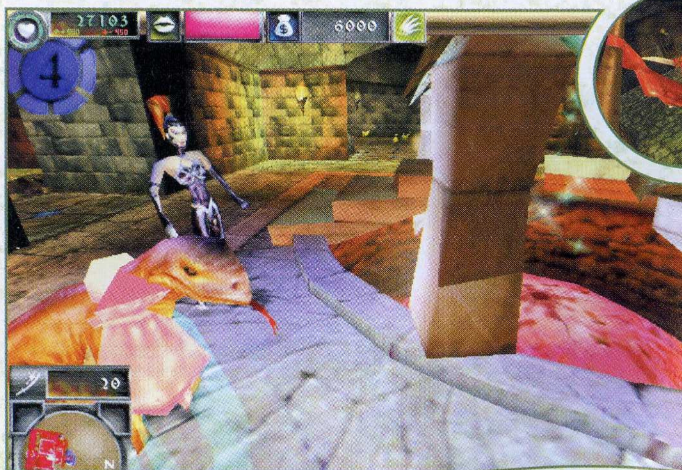
1 .... Cœur des joueurs
2 .... Portail 1
3 .... Portail 2
4 .... Portail 3
5 .... Portail 4
6 .... Bonus
7 .... Salamandres neutres
8 .... Bonus
9 .... Bonus
10 .... Lucioles neutres
11 .... Source de mana
12 .... Bibliothèque neutre
13 .... Porte magique
14 .... Bonus
15 .... Squelettes neutres
16 .... Source mana
17 .... Bloc de gemme
18 .... Entrée de la forteresse des héros
19 .... Portail des héros
20 .... Bonus
21 .... Bonus
22 .... Seigneur du royaume
23 .... Portail des héros
24 .... Entrée du passage secret
25 .... Source mana
26 .... Prisons
27 .... Arène
28 .... Complexe carcéral
29 .... Troll
30 .... Bonus
31 .... Bonus
32 .... Bonus
33 .... Passage secret
34 .... Bloc de gemme
35 .... Portail héros détruit
36 .... Zone secrète



Vous avez plein de place pour construire votre donjon et de nombreux portails à récupérer. Vous devez aller cependant aussi vite que possible. Plus vous attendrez pour attaquer le château, plus le nombre de fées sera important. Dans les premiers temps, récupérez le portail 1 (2), c'est le seul portail non gardé, et la route qui y conduit vous procurera de l'or pour construire des salles. Prenez ensuite le portail sud qui est le plus proche de vous. Il y a quelques fées. Construisez une arène aussi vite que possible. Commencez à vous étendre vers le nord et le sud vers les 2 portails. Vous serez attaqué par quelques fées. Récupérez les sources mana et les pièces neutres. Une fois que vous avez les 4 portails, préparez votre donjon à l'assaut de la forteresse des fées. Piégez toutes les entrées au maximum. N'attaquez pas par l'entrée principale, attaquez par les côtés et évitez le gros des fées.









Laissez de côté les pièces circulaires directement au nord et au sud de l'entrée principale, et allez tout droit vers les pièces carrées à l'ouest. Une fois que vous avez tué les héros à l'intérieur, laissez vos lutins prendre possession du territoire et installez-y des pièges. Détruisez les portes qui conduisent au reste du château. Tous les héros de la moitié est sont alors au courant de votre présence et arrivent droit sur vous. Quand vous avez fini avec eux et mis à bas le portail est des héros (19), dirigez-vous vers l'ouest pour nettoyer l'autre aile du château. Détruisez le portail ouest (23) et attaquez-vous à la porte magique qui bloque le chemin vers la pièce du seigneur.

NIVEAU 16



Assurez-vous que la porte en bois, au nord de votre donjon, est fermée pour éviter à vos lutins de se promener partout. Une fois que c'est fait, creusez les zones d'or et de roc pour les transformer en tanière et couvoir. Surveillez bien vos lutins, tenez-les en main si nécessaire, vous éviterez ainsi les problèmes. Creusez jusqu'à l'atelier. Récupérez les deux trolls neutres. Ne laissez pas les lutins pénétrer dans le château. Les gardes patrouillent régulièrement dans les couloirs. Scellez l'entrée de votre donjon avec une porte secrète.

Vous avez besoin de recruter des créatures. Suivez les murs extérieurs du château en creusant la roche pénétrable vers l'est pour tomber sur les prisons où se languissent des créatures. Récupérez la prison en creusant un trou dans le mur, mais faites attention, les patrouilles sont régulières. Après la première prison, passez à la seconde jusqu'à que toutes les cellules vous appartiennent. Remplacez ensuite les portes en bois par des portes secrètes fermées à clé, pour éviter d'avoir la visite intempestive des héros.

Au nord de l'atelier, vous trouverez deux salles aux trésors. Attendez que la patrouille des héros soit passée pour vous en emparer. Ne soyez pas surpris par l'alarme. Si des héros rappliquent trop vite, préparez vos créatures à l'attaque. Avec l'or récupéré, construisez une salle de torture en vous assurant que nul héros ne viendra la dévaster.



À l'ouest de l'atelier, un autre passage conduit à une bibliothèque où un magicien travaille seul. Assurez-vous que la patrouille est loin, en utilisant s'il le faut l'œil du diable, pour en prendre possession. Une fois en sécurité, scellez l'entrée du donjon avec une porte secrète. La bibliothèque vous offrira le sort « créer de l'or », un bon moyen d'aider vos finances.





Creusez le long des murs du château pour construire un chemin qui permettra à vos créatures de se déplacer sans crainte d'attaques. Suivez les murs et capturez le cimetière et l'arène. Vous pourrez ainsi augmenter le niveau de vos créatures.

Patientez avant d'attaquer vos ennemis, il vous faut des créatures puissantes. En continuant à suivre le pourtour du château, vous allez trouver un portail. Vous pouvez le récupérer, mais protégez-le avec une porte secrète. Dégagez le coin pour construire des salles pour vos créatures. Vous pouvez maintenant les entraîner afin d'atteindre un niveau suffisant pour attaquer Lord Purehead.





NIVEAU 17

Creusez vers l'est et l'ouest pour atteindre les portails. Autour, creusez une série de salles de 5 x 5. Récupérez tout l'or que vous pouvez, aussi vite que possible, et créez le maximum de lutins. Autour de chaque portail, un mini donjon peut être créé pour minimiser les déplacements de vos créatures. Construisez une grande salle d'entraînement, une arène, ainsi que pour chaque portail une tanière, un couvoir et une salle au trésor. À côté du cœur de votre donjon, bâtissez une prison, une salle de torture et un cimetière. Assurez-vous, en dernier, de placer le maximum de pièges et de barricades pour défendre l'entrée de votre donjon. Au nord du portail est, vous trouverez 2 sources de mana qui vous permettront de créer plus de lutins. Au nord du portail ouest, vous trouverez 2 blocs de gemme. Chaque coin du temple cache une salle de garde, où de nombreux héros vous attendent. Vous devez les éliminer le plus rapidement possible pour prendre l'avantage sur les autres gardiens. Devant votre donjon, créez des pièges rochers pour éliminer les héros plus costauds que vos créatures, et tenir les troupes adverses éloignées.

Une fois que vos serviteurs ont atteint un niveau assez élevé, vous pouvez vous attaquer au temple ; mais attention, il est gardé par des gardes royaux prêts à affronter même un groupe important de chevaliers noirs. Une fois qu'une des patrouilles est éliminée, il y a un temps mort avant qu'elle ne soit remplacée. Durant ce temps, prenez possession des lieux, ça vous permettra de lancer des sorts sur les héros. Une fois que vous avez tué une vingtaine de héros, les anges noirs sont à vous. Allouez-leur une tanière dans votre donjon, et mettez-les au travail. Il ne vous reste plus qu'à éliminer les autres gardiens.

SOLUTION DUNGEON KEEPER 2 (SUITE)

NIVEAU 18 (LEVEL 18)

1 .... Cœur du donjon
2 .... Source de mana
3 .... Portail 1
4 .... Bonus
5 .... Bonus
6 .... Entrée de Nemesis
7 .... Portail 2
8 .... Portail héros 1
9 .... Chambre de torture neutre
10 .... Prison neutre
11 .... Salamandres neutres
12 .... Temple neutre
13 .... Portail de Faust
14 .... Bloc de gemme
15 .... Bonus
16 .... Garde héros
17 .... Portail héros 2
18 .... Bonus
19 .... Bonus
20 .... Point de jonction
21 .... Portail de Fabian
22 .... Bloc de gemme de Fabian
23 .... Cœur du donjon de Fabian
24 .... Cœur du donjon de Nemesis
25 .... Cœur de donjon de Faust
26 .... Portail de Nemesis
27 .... Sources de mana de Nemesis
28 .... Sources de mana de Faust
29 .... Barricades de Nemesis
30 .... Donjon de Fabian
31 .... Donjon de Nemesis
32 .... Donjon de Faust

Récupérez le premier portail (3), la prison neutre et la salle de torture aussi vite que possible. Quand vous commencez à avoir quelques créatures, prenez possession du second portail (7). Maintenant, creusez vers les salamandres neutres et rejoignez l'entrée du petit fort des





héros en enjambant la lave avec un pont. Dès que vous y avez pénétré et passé la première salle, une importante troupe de gentils vous attaquera. Creusez à travers le mur est du fort. Vous tombez dans une zone aquatique peuplée de nombreuses fées. Récupérez le temple. Creusez vers les gemmes (14), construisez une salle au trésor à proximité et explorez la rivière. Vous avez maintenant le temps de découvrir chacune des quatre branches du point de jonction. Il y a plusieurs manière de venir à bout des gardiens, mais rappelez-vous que vous n'avez besoin de tuer que Nemesis. Attaquez d'abord Fabian en construisant des ponts vers son donjon, aussi près que possible de ses murs, et creusez jusqu'à que vous tombiez dessus. Placez alors des pièges sentinelles avant de casser ses murs en 3 points. Lâchez vos créatures derrière les pièges sentinelles et lancez un sort ralliement au cœur du donjon ennemi. Quand vous avez récupéré le donjon de Fabian, laissez vos créatures panser leurs plaies. Il est temps maintenant d'attaquer le donjon de Nemesis. Construisez des ponts vers l'ouest du donjon, là où il y a les barricades, et lâchez quelques créatures pour les détruire. Creusez le mur derrière et en mettez quelques

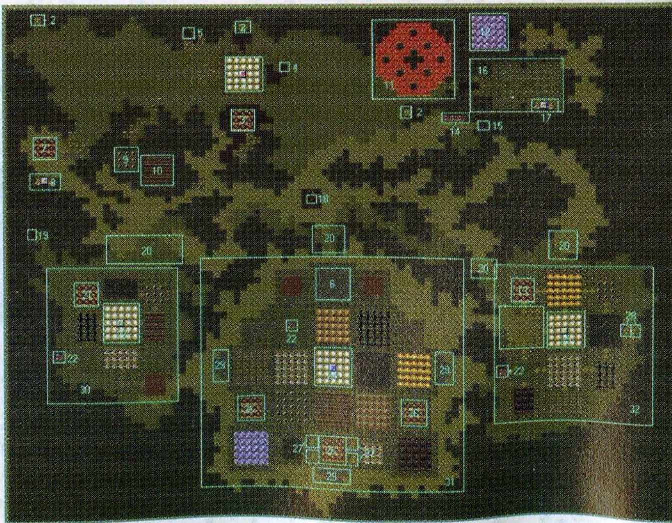


lutins au travail. Une fois que la brèche est faite, lancez un sort de ralliement au cœur du donjon et lâchez vos bestioles le plus près possible pour qu'elles attaquent en même temps. Ça a l'air facile, mais n'oubliez pas que Nemesis et Faust vous tombent dessus ensemble. Pour assurer la victoire, lancez le gros de vos troupes à l'attaque, et avec un chevalier noir et un petit groupe de créatures allez droit au cœur du donjon ennemi pour le détruire. N'oubliez pas d'utiliser le sort de soins. Si vous avez assez de mana, demandez de l'aide à Horny.





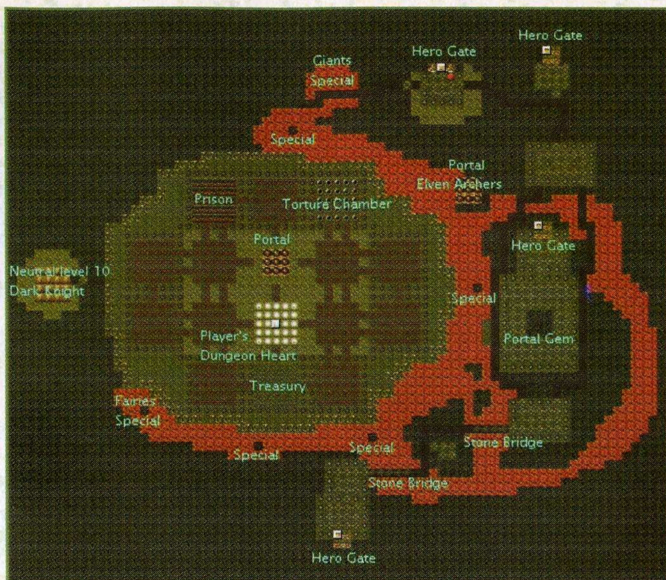




On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez

NIVEAU 19 (LEVEL 19)

Vous débutez avec plein d'espace, une prison, une salle de torture et une salle au trésor. Dès que vous avez relié le portail, vous pouvez récupérer l'or et construire vos salles tranquillement. Quand votre donjon s'ouvre sur la lave, un groupe de fées vous attaque. Essayez d'avoir des créatures assez costaudes avant d'ouvrir une brèche vers elles. Vous pouvez obtenir un chevalier noir neutre, niveau 10, pour vous aider. Votre première priorité est de bloquer la fuite des 3 princes. Donc enfermez vos créatures et surtout surveillez vos lucioles pour ne pas leur faire peur avant que vous ne soyez prêt.
Prince Balder patrouille au sud du royaume. Construisez des ponts de pierre et récupérez les ponts jusqu'aux patrouilles du Prince. Attendez qu'il soit au milieu de l'île entre les ponts, avant de les vendre tous. Il est coupé du portail des héros et ne peut plus s'enfuir. Laissez-le ici et passez aux autres.
Vous pouvez maintenant attaquer les deux autres Princes. Soit vous les capturez tous les deux en même temps quand leurs patrouilles se croisent, en comptant sur la chance pour y arriver, soit vous leur coupez la route vers le portail des héros en utilisant le système des ponts ou en bloquant les passages avec des portes secrètes. Quelle que soit la méthode utilisée, faites attention qu'aucune de vos créatures n'aille donner des soupçons aux Princes.
Un fois que vous les avez tous piégés, capturez-les et amenez-les à votre prison. Il ne vous reste plus qu'à les torturer pour leur soutirer le secret du portail de gemmes.



NIVEAU 20 (LEVEL 20)

Le roi se trouve un peu à l'ouest de votre donjon. Tout au long du chemin, vous trouverez des sources de mana et des portails héros. Récupérez les sources et détruisez les portails lors de votre avancée. Faites attention à chaque chemin qu'utilisent vos lutins, et utilisez l'œil du diable pour découvrir les alentours. Une fois que les sources de mana seront en votre possession, vous pourrez faire appel à Horny.
Dans vos couloirs, placez des salles au trésor protégées par des pièges pour tuer les héros qui voudraient les détruire. Le trésor les distraira, tandis que vous les attaquerez par-derrière avec quelques gobelins.
Ne vous laissez pas distraire par les vagues ennemies qui essaieront de vous déstabiliser. Votre cible est le roi Reginald. C'est une créature niveau 10. Construisez un temple dès que possible, pour attirer des anges noirs. Entraînez-les dans l'arène et gardez-les de côté comme une force d'élite. Ne paniquez pas si votre donjon est attaqué de toutes parts. Utilisez votre magie à bon escient et focalisez-vous sur votre but.
Quand vous avez atteint le Roi, amenez votre troupe d'élite et appelez Horny. Lancez un sort de ralliement. Attention, il ne sera pas facile à tuer, préparez bien votre coup.

Kika

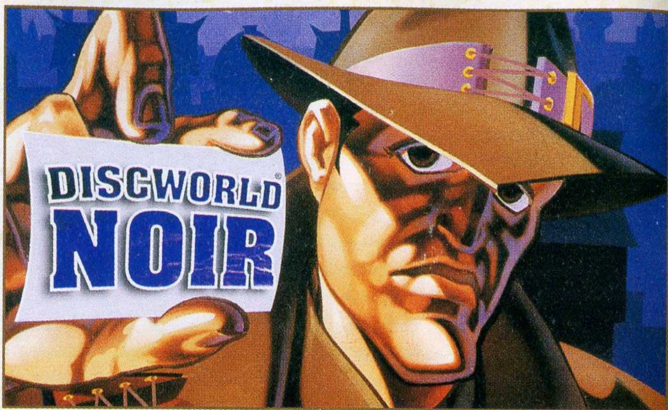




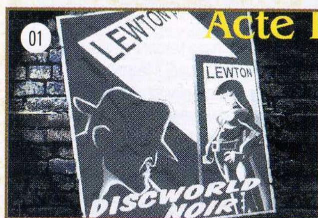
SOLUTION

Discworld Noir

Les jeux d'aventure, c'est pas mon créneau, surtout lorsqu'ils sont à moitié buggés. Le plus dur, c'est surtout après la cantine, où j'ai tendance à m'endormir sur le morceau, et lorsque je me réveille, j'ai une partie du clavier calligraphiée sur le coin de la tronche. Mais ceux qui aiment les histoires loufoques et compliquées vont être servis, surtout en ce qui concerne la dernière partie du jeu. Alors, si vous vous sentez l'âme d'un détective, n'hésitez pas à plonger à corps perdu dans cette aventure...

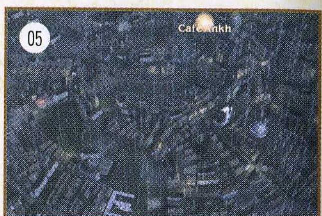


ACTE 1



01


04



05

SUR LES QUAIS

Vous allez recevoir la visite d'une poupée top-bonne nommée Carlotta, qui vous propose une affaire : retrouver la trace d'un certain Mundy (Photo 02). Lorsque vous consultez votre carnet, vous avez trois nouveaux indices, Carlotta, Mundy et Milka. Vous devez aller faire un tour sur les quais (Photo 03) et tailler une bavette avec Mr Scoplet, le premier officier se trouvant en haut de la passerelle (Photo 04). Discutez avec lui du Milka en utilisant votre carnet. L'officier vous dit d'aller faire un tour du côté du café Ankh (Photo 05).



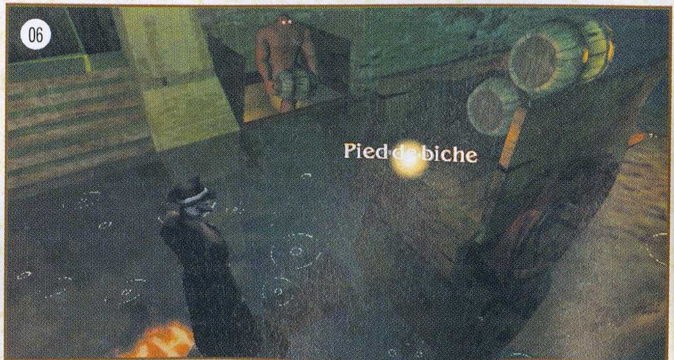
02



03

LE CAFÉ ANKH

Allez dans la petite ruelle qui se trouve à droite de l'entrée du café, pour récupérer le pied-de-biche (Photo 06) placé dans la charrette que le Golem est en train de charger. Entrez ensuite à l'intérieur du café pour aller discuter avec Chicard, assis seul à une table (Photo 07). Essayez d'en savoir plus sur Vilmaire, ainsi que sur les meurtres mystérieux qui se succèdent depuis l'arrivé du cargo. À la fin de votre conversation, le Guet des Orfèvres apparaît sur votre carte. Mais il est inutile de vous y rendre maintenant, puisque Chicard n'y est pas encore. Allez discuter avec le capitaine du Milka afin d'essayer de monter à bord, mais malgré vos efforts, ce dernier refusera de vous laisser fouiller son bateau. Retournez sur les quais.



06

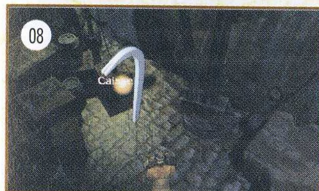
On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez



07

LE MILKA

Lorsque vous serez sur les quais, allez près des caisses pour utiliser votre pied-de-biche (Photo 08). Si le marin est encore là, il vous faudra sortir, puis revenir jusqu'à ce qu'il disparaisse. Vous entrerez dans une caisse qui vous permettra de pénétrer dans la cale du cargo. Une fois que vous serez dans la cale inondée, prenez l'étiquette qui flotte (Photo 09), puis allez fouiller dans les cabines pour trouver un morceau de carton portant un numéro (Photo 10). Lorsque vous ressortez, vous vous faites repérer (Photo 11) et êtes obligé de plonger dans la rivière. Vous revenez ensuite automatiquement dans votre bureau.



08



09



10



11

LE GUET DES ORFÈVRES

Maintenant que Chicard est à son bureau, vous pouvez lui parler des passagers mystérieux du Milka (Photo 12). Vous apprenez qu'une des passagères s'est rendue au Café Hankh. Lorsque vous sortez du bureau de Chicard, vous discutez avec le Troll Malachite (Photo 13), qui vous demande de retrouver Verma. Notez les indices Malachite et Verma dans votre calepin, puis allez dans le bar Le Perroquet Octarine.



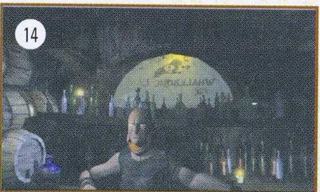
12



13

LE PERROQUET OCTARINE

Interrogez le barman Humanite (Photo 14), qui vous dit de vous adresser à la chanteuse Saphire (Photo 15). Allez discuter avec elle dès son tour de chant fini. Parlez-lui de Verma, pour apprendre qu'elle était connue sous le pseudo de Madame Magnetite, puis interrogez-la sur Malachite, afin que l'Atelier de Rhodan se valide sur votre carte.



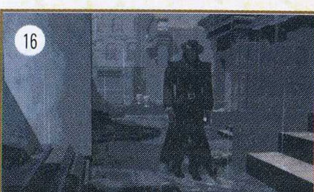
14



15

UN CHICARD SINON RIEN

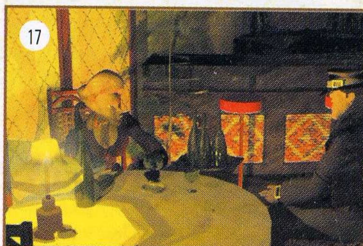
Retournez voir Chicard au Guet des Orfèvres et parlez-lui de Madame Magnetite. Vous apprenez qu'elle est inhumée au Mausolée des Selanciens. N'oubliez pas de parler aussi de Malachite. Il vous faut un expert de l'héraldique pour accéder au Mausolée. Faites un tour là-bas pour essayer de découvrir quelque chose, mais sans un coup de main, vous ne pourrez rien faire (Photo 16).



16

ILSA ET AL KHALI

Allez au Café Ankh pour rencontrer une femme nommée Ilsa, au fond du bar vers la gauche (Photo 17). Parlez-lui des Deux Passagers Mystérieux, qui seront remplacés par Ilsa et Deux-marrons dans votre calepin. Montrez-lui ensuite



17

l'étiquette que vous avez trouvée dans la cale du cargo, qu'elle parviendra à déchiffrer. Cette action vous permet d'accéder à l'embarcadère n° 5. Faites un saut à votre bureau pour rencontrer le nain Al Khali (Photo 18). Il vous dit de ne pas vous occuper de l'affaire Mundy. Notez son



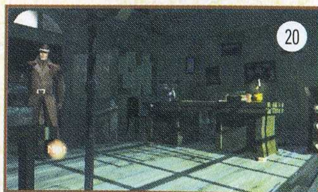
nom dans votre calepin, puis allez à l'embarcadère n° 5. Contournez l'entrepôt par la gauche pour arriver sur un quai qui borde la rivière Ankh. En longeant l'entrepôt, vous verrez une lucarne (Photo 19), que vous ne pouvez pas atteindre pour le moment, et vous n'aurez d'autre choix que de retourner à votre bureau.


18


19

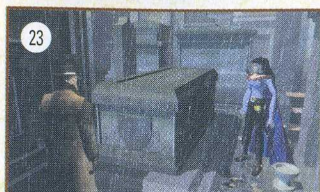
LE MANOIR VON UBERWALD

Lorsque vous serez dans votre bureau, vous trouverez une invitation laissée par Carlota sur le sol (Photo 20). Ramassez le mot pour valider le Manoir Von Uberwald. Rendez-vous là-bas et montrez votre invitation au Majordome. Lorsque ce dernier aura fini son discours, jetez un coup d'œil au tableau placé au-dessus des portes principales pour faire apparaître Carlotta. Visez le tableau et cliquez avec le bouton droit de la souris (Photo 21). Discutez avec elle du Mausolée de Sélanciens. Vous serez ensuite demandé par le comte Von Uberwald, avec lequel vous


20


21


22


23

devrez converser (Photo 22). Vous êtes ensuite guidé dans le Mausolée par Carlotta, et l'indice Verma remplacera l'indice le Mausolée des Silanciens (Photo 23). Faites un saut au Manoir et parlez du Comte en compagnie du Majordome afin d'obtenir un nouvel indice, le Compagnon Disparu. Cliquez ensuite en bas de l'écran pour avoir une vue générale de la salle, puis cliquez en bas à gauche de l'écran pour pénétrer dans la serre. Discutez du Compagnon Disparu en compagnie du Comte pour récupérer l'Iconoscope de Regin, qui remplacera l'indice du Comte et celui du Compagnon Disparu.

L'ATELIER DE RHODAN LE SCULPTEUR

Allez à l'Atelier de Rhodan. pour voir Malachite qui se trouve au fond de la pièce (Photo 24). Parlez-lui de Verma dans le mausolée. Une fois

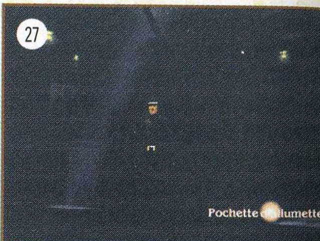

24


26

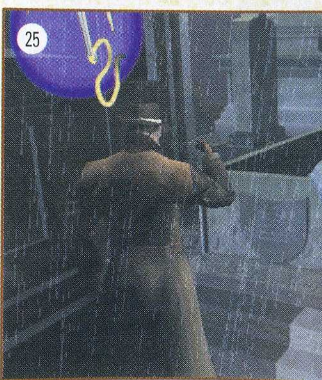
sur les lieux, vous constatez que ce n'est pas Verma qui se trouve dans le mausolée. Malachite vous donne alors son grappin (Photo 25), puis vous examinez le cadavre pour récupérer une dent en diamant (Photo 26).

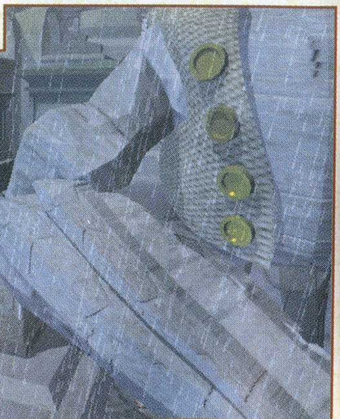
L'ENTREPÔT N°5

Retournez à l'entrepôt et utilisez le grappin pour atteindre la lucarne. Vous devez ensuite utiliser le pied-de-biche pour fracturer celle-ci afin de pénétrer dans l'entrepôt. Lorsque vous serez à l'intérieur, vous trouverez une boîte d'allumettes à droite sur le sol (Photo 27), que vous devrez

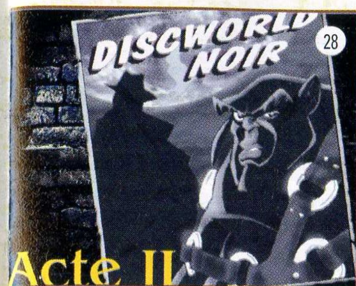

27

associer au bout de carton que vous avez trouvé sur le Milka. Allez maintenant au Perroquet Octarine pour faire parler le barman Humanite, en le questionnant sur Mundy, puis la boîte d'allumettes, et enfin sur le mensonge qui apparaîtra sous l'icône bouche de la fenêtre de discussion. Ce dernier se mettra à table et vous dira où se trouve Mundy, que vous irez voir dans la foulée en cliquant à droite du petit tonneau qui est sur le bar.


25



On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez

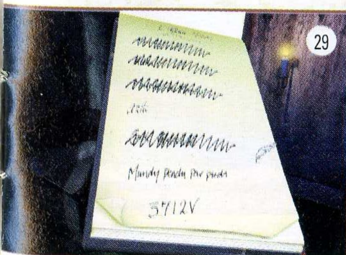


28

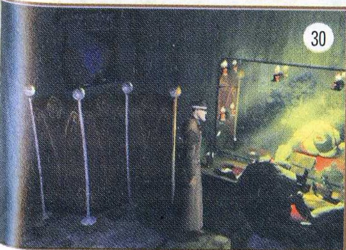


LE CADAVRE DE MUNDY

Vous vous êtes fait posséder et vous vous réveillez à côté du cadavre de Mundy, en compagnie des policiers du Guet des Orfèvres. Faites le tour de la pièce et examinez la corde effilochée qui se trouve au plafond, le message écrit sur le mur et les bottes de Mundy. Placez l'indice « Corde effilochée » sur les bottes et « Pendue par les pieds » sur le message du mur pour obtenir un nouvel indice 3712V (Photo 29). Descendez voir Humanite pour le cuisiner en commençant par « Mundy suspendue par les pieds ». Continuez l'interrogatoire par l'intermédiaire de la boîte de dialogue jusqu'à ce qu'il vous donne une pièce de monnaie. Allez maintenant dans la loge de Saphir pour la surprendre avec un gros paquet de thunes (Photo 30). Elle vous raconte qu'elle l'a gagné au casino. Vous flairez l'embrouille mais faute d'indices, vous lâchez l'affaire pour le moment. Avant de partir pour le casino, questionnez le barman au sujet de « L'argent de Saphir », ce qui vous permettra d'obtenir un nouvel indice, « Le rendez-vous secret ».



29


30

LE SATURNALIA

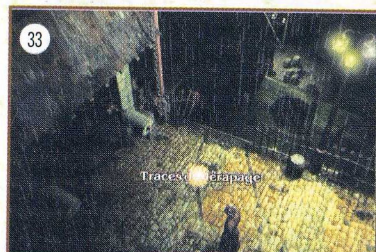
Lorsque vous serez dans le casino, vous empêcherez un tueur d'effectuer sa besogne (Photo 31), puis vous irez discuter avec un croupier nommé Whirl. Utilisez votre bourse dans l'inventaire pour lui délier la langue, et interrogez-le sur Saphir. Vous apprenez alors que Saphir n'a jamais gagné le gros lot, et qu'elle perd constamment. Il y a manifestement « une couille dans l'pâté ». Retournez dans la loge de Saphir et questionnez-la sur sa poisse et son rendez-vous secret. Après votre confrontation, celle-ci se mettra à table sans problème.


31

LA PHOTO DE REGIN

Allez sur les quais pour montrer la photo de Regin à Scoplet afin d'obtenir un nouvel indice, puis allez au Guet des Orfèvres pour tenter d'en savoir plus en interrogeant Chicard sur le carrosse de Regin. Avant de vous rendre au Pont Larmoyant, allez sur les quais pour constater que le Milka a mis les voiles. Profitez-en pour récupérer le câble qui se trouve au sol en posant votre grappin dessus (Photo 32).


32



33

LE PONT LARMOYANT

Lorsque vous arrivez sur les lieux, vous examinez les traces de dérapages sur le sol (Photo 33). Balancez le grappin dans la rivière pour voir si vous pouvez en tirer quelque chose, mais vous n'aurez pas assez de force pour remonter ce que vous avez accroché.

HORST ET L'ÉPÉE EN OR

Faites un crochet par votre bureau pour trouver le nain Al Khali qui vous emmènera chez Horst. Ce dernier vous demande de retrouver une épée en or, ce qui ajoute un indice supplémentaire dans votre carnet. Allez voir Malachite dans l'atelier de Rodhan pour lui parler de la « Chose dans la rivière ». Vous devez ensuite lui donner le grappin afin que ce dernier puisse remonter la chose. Vous remontez en fait le carrosse de Regin, qui a été assassiné. En fouillant le carrosse, vous trouvez une boîte (Photo 34), que vous vous faites subtiliser par Malachite sans que vous puissiez faire quoi que ce soit. Prenez


34

ensuite la photo qui se trouve dans votre inventaire pour la comparer avec le cadavre de Regin. Cette action vous permet de récupérer une clé collée sous le postiche du malheureux (Photo 35).



LE CASINO

De retour dans le casino, vous montrez votre clé à Whirl, qui vous indiquera que celle-ci ouvre un coffre du Saturnalia. Allez ensuite toujours vers la gauche pour arriver dans la salle des coffres, où vous pouvez utiliser votre clé afin de récupérer une enveloppe et un bracelet à breloque (Photo 36). Allez ensuite voir Carlotta pour lui



parler de l'épée en or. C'est action vous permet de finir la discussion chez elle. Ce n'est pas parce qu'elle vous roule une pelle que vous devez perdre les pédales. Sortez votre calepin et renseignez-vous sur la cargaison du Milka, pour obtenir un bon de livraison. Allez voir ensuite le Comte pour l'informer du meurtre de Regin et lui montrer le bracelet à breloque.

L'ENTREPÔT N° 5 - RE

Allez montrer le bon de livraison au gardien de l'entrepôt afin d'ajouter de nouveaux indices dans votre calepin (Photo 37). Les tonneaux de vin vous ramènent au café Ahkh. Discutez avec Sam de ces tonneaux, afin qu'il vous donne la clé de la cave (Photo 38). Lorsque vous entrez dans la cave, vous découvrez Ilza et Deux Marrons (Photo 39). Consultez les documents qui











sont sur votre gauche, puis demandez à Ilsa ce qu'elle pense des caisses Varberg, pour obtenir un nouvel indice dans votre calepin. Vous devez trouver une planque à Deux Marrons si vous voulez obtenir un laissez-passer pour la guilde des Archéologues.

Faites un saut à votre bureau pour trouver un mot de Saphir (Photo 40). Celle-ci a arrangé un rendez-vous avec Verma sur les toits. Allez chercher Malachite pour qu'il vous accompagne dans cette nouvelle entreprise (Photo 41).

DIRECTION LA ZONZON

Vous vous réveillez au Guet des Orfèvres en apprenant la mort de Malachite. Décidément, ça sent l'sapin. Essayez de prouver votre innocence, puis abandonnez afin que l'on vous colle





en cellule (Photo 42). Attendez qu'un rat fasse son apparition et s'engouffre dans une fissure pour exploiter cette nouvelle direction. Vous devrez ensuite pousser la pierre pour accéder à la cellule voisine qui en réalité est l'atelier de Léonard (Photo 43). Repérez le trou dans le mur au fond de l'atelier et cliquez sur celui-ci : vous entendez ensuite du bruit dans votre cellule, ce n'est rien d'autre que Chicard venant vous libérer. Vous pourrez récupérer toutes vos affaires à l'exception du pied-de-biche.

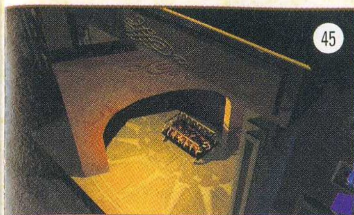
UNE BONNE PLANQUE POUR DEUX MARRONS

Allez au Palais du Patricien et dirigez-vous vers la droite pour arriver devant un mur. Lancez votre grappin sur ce dernier afin d'atteindre l'atelier de Léonard (Photo 44). Lorsque vous serez dans l'atelier, ressortez par le trou et une fois en bas, sélectionnez l'indice planqué et activez-le sur le mur. J'vous rassure, on ne me l'aurait pas dit, j'y serais encore. Maintenant que vous avez trouvé la planque, allez retrouver Ilsa et Deux Marrons dans la cave à vin du café Ankh. Après une longue scène cinématique, vous arrivez à la Guilde des Archéologues.



LA GUILDE DES ARCHÉOLOGUES

Vous allez rencontrer Laredo Cronck, qui va venir s'ajouter dans votre calepin. Après la discussion d'usage, allez voir Horst pour lui parler de cette jolie jeune femme. Revenez ensuite voir Laredo et parlez-lui de Horst pour qu'elle se tire aussi sec. Maintenant que vous êtes seul, examinez la bibliothèque jusqu'à ce que vous trouviez un livre à charnière. Cliquez sur ce dernier pour découvrir un passage secret à partir de la cheminée (Photo 45). Ce passage vous conduit à la chambre forte 51, dans laquelle se trouve une alarme qui vous empêche de passer (Photo 46). Juste


45



46

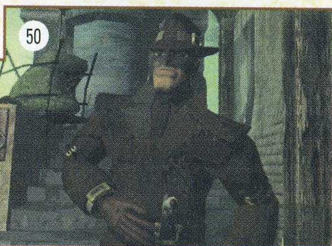

47



48

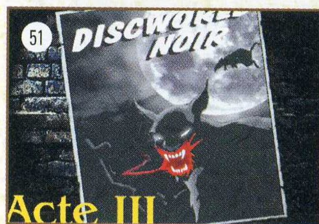



49


50

pour rigoler, essayez de passer quand même (Photo 47). Comme ce n'est pas la meilleure idée du jour, allez au casino pour interroger un certain Vinch qui se trouve à la table du croupier Whirl (Photo 48). Donnez-lui le bracelet à breloque et parlez-lui de la chambre forte 51. Ce dernier vous donnera en échange l'indice du passage de derrière, qui vous permet de désactiver le système d'alarme. Lorsque vous serez à l'intérieur, utilisez l'indice 3712V placé dans votre calepin sur les caisses, afin de trouver le meuble contenant des urnes. Pour ceux qui n'auraient pas l'indice 3712V, servez-vous l'indice « Mundy pendu par les pieds » sur l'une des étiquettes des caisses que vous trouverez. Utilisez la dent de Troll sur le meuble, afin de récupérer l'épée en or tant convoitée (Photo 49). Ressortez de la Guilde des Archéologues et là, y a de l'embrouille dans l'air. Vous aurez beau courir aussi vite qu'un cornichon derrière un saucisson sec, vous vous ferez quand même embrocher comme le poulet que j'ai vu ce matin en passant devant la rôtisserie de mon quartier (Photo 50).

ACTE 3



51

QUAND J'VOUS DISAIS QUE ÇA SENTAIT L'SAPIN...

Le jeu est fantastique, vous êtes désormais un loup-garou (Photo 52). Bon, c'est pas tout ça, mais il va falloir s'adapter. Lorsque vous cliquez sur Lewton, vous vous transformerez en loup-garou, ce qui vous permettra de flairer les odeurs environnantes et de les stocker, ce qui, vous en conviendrez, n'est pas banal. Pour les consulter, vous devrez appuyer sur la touche F4 de votre clavier. Vous trouverez une lettre de Ilsa à côté de votre tombe qui vous apprend que tout est fini. Encore une qui n'aime pas les bêtes. Transformez-vous en loup-garou et sentez l'odeur magenta avec des points brillants qui vous mènera au casino. Approchez-vous du tracé à la craie et prenez la mousse de couleur verte qui se trouve à côté. Allez ensuite à votre bureau pour prendre Chicard la main dans le sac en train de fouiller dans vos dossiers. Récupérez le pied-de-biche sur le bureau, puis transformez-vous en loup-garou pour renifler les odeurs qui flottent dans votre bureau (Photo 53). Stockez-les dans votre inventaire d'odeurs, puis allez au Manoir Von Uberwald.


52



53

RETOUR CHEZ LES BOURGEOIS

Dites au loufiat que vous voulez voir Carlotta, puis lorsque ce dernier prend la tangente, transformez-vous en loup-garou pour découvrir que Carlotta est elle aussi de la même famille. La bougresse vous a bien roulé. Demandez à voir le Comte pour faire une nouvelle rencontre (Photo 54). Puisque vous avez l'occasion de discuter avec la mort, profitez-en pour le questionner sur tous les meurtres, puis montrez la mousse verte que vous avez dans votre inventaire au



Comte, afin que ce dernier vous donne libre accès à sa bibliothèque. Une fois à l'intérieur, utilisez la mousse sur les fiches pour découvrir qu'elle vient des égouts, ce qui validera un nouveau point sur votre carte. Vous les trouverez juste à côté du pont Larmoyant.

LES ÉGOUTS

Une fois dans les égouts, allez vers la gauche, puis transformez-vous en loup-garou pour renifler une odeur de Magenta avec des points brillants (Photo 55). Lorsque vous serez dans l'autre pièce, cliquez sur la tanière (Photo 56). Une fois à l'intérieur, fouillez les débris pour trouver un pendentif en forme de scarabée (Photo 57). Allez le montrer à Deux Marrons, qui se planque toujours dans l'atelier de Léonard. Ce dernier vous donne un nouvel indice concernant le temple d'Anu-anu. N'ayez crainte, il ne manque pas de S.







RETOUR AU BASTRING

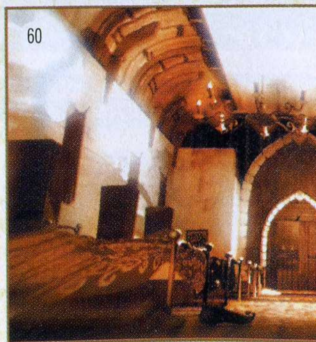
Faites un saut dans la loge de Saphir pour renifler quelques odeurs et prenez la bouteille de parfum, histoire de dire que vous n'êtes pas venu pour rien (Photo 58). Allez ensuite interroger le barman sur le meurtre du Marchand afin d'obtenir l'accès à la guilde des Marchands. Avant de partir, jetez un œil sur le panneau d'affichage pour lire les petites annonces concernant un emploi de Valet et Buandier à l'université Invisible. Cette action vous permettra d'y accéder.



LA NOUVELLE SALLE

Vous allez être accueilli par Madame Bannes sur laquelle vous devrez utiliser l'indice Valet et Buandier (Photo 59). Parlez-lui aussi du meurtre du Mage afin d'obtenir un nouvel indice. Lorsque vous serez dans le dortoir, fouillez le casier solide, puis transformez-vous en loup-garou, afin de renifler le tableau Octarine (Photo 60). Vous allez modifier le tableau en utilisant l'indice du temple d'Anu-anu lorsque vous reprendrez forme humaine, puis vous prendrez la porte qui se trouve sur la gauche. Avancez jusqu'à ce que vous rencontriez un concierge avec lequel vous discuterez de la mort du Mage, ce qui vous permettra d'obtenir l'indice Brimborion Empoisonné.





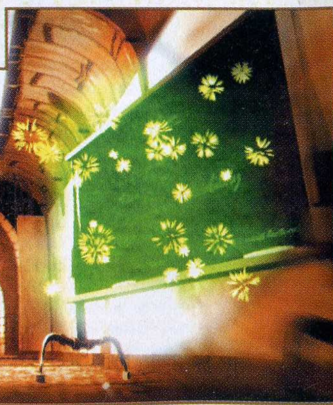
AU FOND DU TONNEAU...

Retournez au Palais du Patricien et placez-vous au pied du mur. Vous avez peut-être remarqué les tonneaux qui se trouvent sur le sol et qui vous permettront d'entrer dans le palais. Transformez-vous en loup-garou et reniflez les odeurs, puis comparez-les avec celles qui sont dans votre inventaire (Photo 61). La manip est la suivante : faites F4, puis prenez l'odeur du Serial Killer, pour la superposer sur la trace de magenta qui flotte au-dessus des tonneaux.

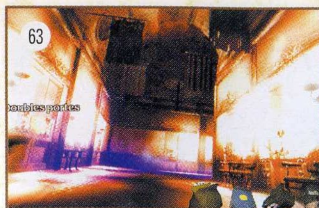




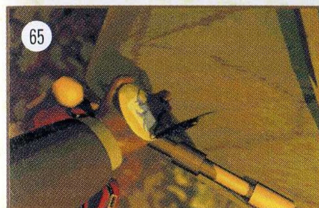
Allez ensuite dans la cave à vin du café Ankh, et utilisez le pied-de-biche sur les tonneaux pour vous y cacher (Photo 62). Une fois dans la réserve du palais, sortez dans le couloir et avancez jusqu'à ce que vous tombiez sur une double porte. Vous devez ensuite vous transformer en loup-garou et cliquer sur celle-ci pour apprendre ce qu'il se passe derrière (Photo 63). Vous obtenez de la sorte un nouvel indice et revenez automatiquement dans votre bureau, où vous attend le tueur Remora (Photo 64). Lorsque ce dernier se barre, filez à la Guilde des Marchands pour tailler une bavette avec le portier. Parlez-lui de l'indice des chaussures



 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez







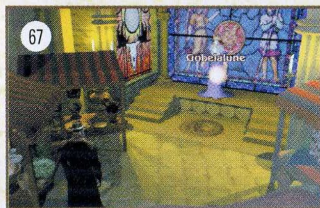
pointues pour qu'il vous dise le nom du marchand assassiné. Retournez voir le Comte et discutez avec la mort du meurtre du marchand pour que celle-ci vous donne un autre indice, Gamin étranglé qui vient s'ajouter à votre liste. Allez à la nouvelle salle dans le dortoir, afin d'appliquer le pendentif en forme de scarabée sur le livre évoquant les temples, dans le casier solide. Cette action vous permet de récupérer une liste de noms (Photo 65).

CARLOTTA SE MET À TABLE

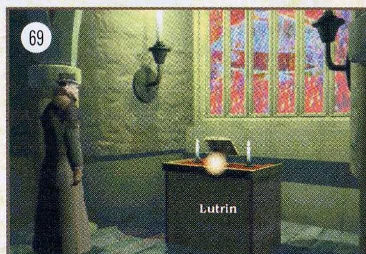
Cette rencontre avec la bougresse va vous permettre d'y voir plus clair (Photo 66). Commencez par lui parler de Mundy pendu par les pieds, et continuez pour savoir si c'est elle qui l'a tué. Questionnez-la sur Regin et Malachite pour en savoir plus sur son alibi, et afin d'obtenir un nouvel indice, Errata. Allez ensuite au temple des petits dieux jusqu'à la verrière pour montrer votre liste au Mage Gobelalune (Photo 67). Maintenant que vous l'avez déstabilisé, retournez dans le cimetière pour aller derrière la verrière afin d'épier ce qui va se passer (Photo 68). Ce nouvel indice en poche, retournez dans le temple pour tailler une bavette avec Malaclypse. Parlez-lui d'Errata et des croyants véritables pour le questionner au sujet du Saint des Saints. Ce dernier vous emmènera automatiquement dans le sanctuaire. Lorsque vous serez à l'intérieur, dirigez-vous vers le lutrin (Photo 69) et cliquez sur celui-ci. Lorsque vous vous cacherez à l'intérieur, vous devrez verser du parfum sur les pompes de Gobelalune afin de pouvoir suivre ce dernier à l'odeur (Photo 70). Cette action vous permet de suivre Gobelalune jusqu'au Sanctuaire, où vous apprenez que votre précédente démarche ne l'a pas laissé indifférent.













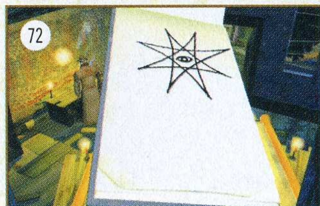


DISCWORLD NOIR

LE SANCTUAIRE

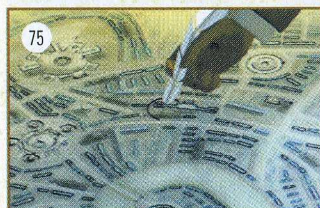
Vous obtenez un nouvel indice une fois de retour dans votre bureau. Nylonathatep vous permet d'accéder au sanctuaire. Lorsque vous serez à l'intérieur, examinez la fresque (Photo 71) pour découvrir un symbole étrange, que vous notez dans votre calepin (Photo 72). La seule manière d'identifier ce symbole est de retourner dans la bibliothèque du Comte. Une fois là-bas, prenez l'indice Nylonathatep et cliquez sur les fiches pour trouver un ouvrage s'appelant le Necrolikon Nikon et obtenir un nouvel indice dans votre calepin. Prenez maintenant le croquis du symbole étrange pour le cliquer sur les fiches, afin de l'identifier comme le signe de la Civelle (Photo 73). Maintenant que vous en savez plus, retournez au sanctuaire et utilisez n'importe quel indice de meurtre sur le plan d'Ankh Morpok (Photo 74). Vous commencez à y voir plus clair et maintenant, vous avez accès à de nouveaux endroits (Photo 75).











LE THÉÂTRE DU DYSK

Lorsque vous serez dans le théâtre, ramassez le billet qui se trouve sur les gradins (Photo 76), puis retournez à la bibliothèque du Comte pour en savoir plus sur ce billet. Utilisez-le sur les fiches pour récupérer un nouvel indice, les Huit Grandes Tragédies. Retournez au théâtre et approchez-vous le plus possible de la scène pour vous transformer en loup-garou, de manière à flairer une nouvelle piste concernant votre assassin (Photo 77). Il ne fait aucun doute que ce dernier s'est glissé sous la scène. Vous trouverez un passage secret en utilisant le signe de la Civelle sur la trace qui se trouve sur le mur (Photo 78). Ce passage vous mène dans le Temple Sepulchral, où vous allez utiliser l'indice des Huit Grandes Tragédies sur l'autel pour déterminer l'endroit des prochains meurtres (Photo 79). Allez maintenant rue Dagon et utilisez votre pied-de-biche sur la face du magasin pour pénétrer à l'intérieur (Photo 80). Fouillez les débris pour trouver un os, ce qui signifie que vous arrivez trop tard. Foncez à la Plaisance des Mages si vous ne voulez pas vous faire doubler une nouvelle fois.

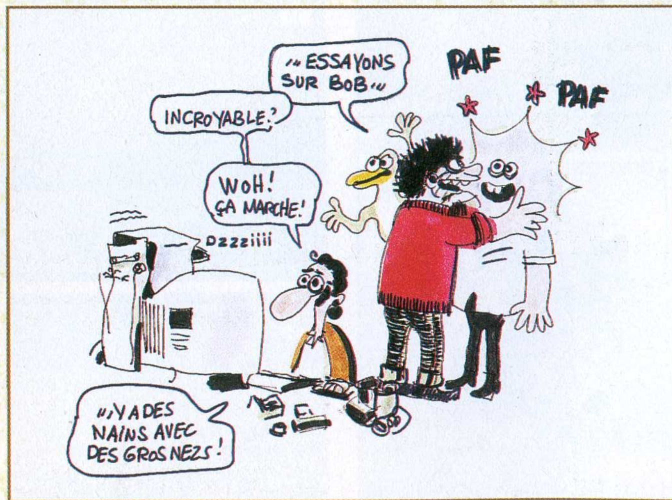












 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez

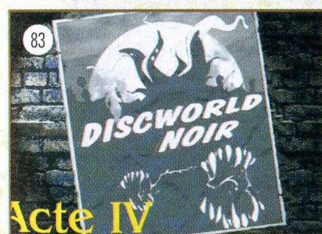
MEURTRE EN DIRECT

Lorsque vous serez à la Plaisance des Mages, cachez-vous dans les buissons (Photo 81) pour assister au décès du nain Al Khali (Photo 82). Si vous n'arrivez pas à vous cacher, c'est que vous n'avez pas bien inspecté l'os qui se trouvait rue Dagon. Lorsque la scène est finie, Carlotta vient « éclairer votre lanterne ».



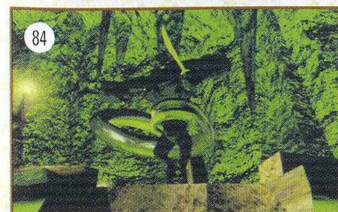


ACTE 4



ÇA SENT L'EMBROUILLE AU TEMPLE SEPULCHRAL

Visiblement, les choses ne se passent pas comme prévu (Photo 84). Commencez à fouiller les ruines et relevez l'inscription sur le mur, puis récupérez l'Épée d'Or dans les gravats. Ressortez rapidement pour découvrir que le temps s'est légèrement modifié à l'extérieur (Photo 85). Allez au Manoir Von Uberwald pour apprendre la mort du Comte, mais celle-ci n'affectera pas votre accès à la bibliothèque. Prenez l'indice inscription et utilisez-le sur les fiches, mais ce que vous obtiendrez ne vous apprendra pas grand-chose. Allez voir Gobelalune, toujours dans le Temple des petits Dieux, et utilisez l'Épée d'Or et l'indice de l'inscription pour tenter d'en s'avoir plus. Ce dernier pédale dans la choucroute et vous n'en saurez pas plus. Allez voir Rodhan dans son atelier et rejoignez l'emplacement où se trouvait Malachite auparavant, pour récupérer des bandages couverts de plâtre (Photo 86). Montrez-les ensuite à Rodhan pour découvrir que ce dernier a pratiqué une opération de chirurgie esthétique sur Malachite. Je commence à pédaler dans la semoule...



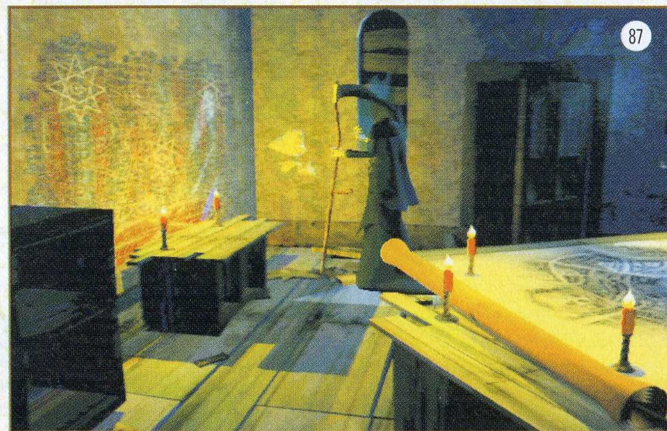






LA SECTE DES TÉNÈBRES

Retournez au sanctuaire pour rencontrer Kendo qui, visiblement, vous a tendu un piège. Ce dernier se fera dessouder sans comprendre ce qui lui arrive (Photo 87). Fouillez son cadavre afin de récupérer une amulette, qui s'ajoute aux objets de votre inventaire. Comme d'habitude, retournez à la bibliothèque afin d'identifier l'objet pour en savoir un peu plus. Retournez voir Deux Marrons pour le questionner sur le sujet. Vous pouvez apercevoir cette fois-ci un énorme trou dans le mur, dû à un tremblement de terre. Parlez aussi de Nylonatathep et de l'Épée en Or pour récolter de nouvelles informations. Vous allez devoir trouver maintenant un bijou plaqué or







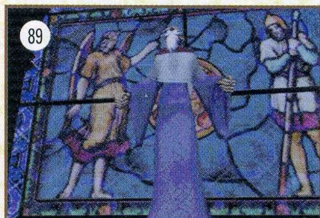




susceptible de s'adapter sur l'Épée en Or. Retournez une fois de plus à la bibliothèque pour en savoir plus sur Nylonathatep. Grâce à un bouquin sur le culte des ténèbres, vous apprenez l'existence du Trapézoède Radiant, qui s'inscrit dans votre carnet. Retournez voir Deux Marrons pour tenter d'en savoir plus, et ce dernier vous remettra une carte (Photo 88). Direction la bibliothèque (ça commence à gonfler à force) pour utiliser la carte sur les fiches. Pour essayer d'éclaircir tout ça, allez voir Gobelalune, toujours dans sa choucroute, posté devant la verrière du Palais des petits Dieux (Photo 89). Enclenchez une discussion avec lui, puis prenez l'amulette dans votre inventaire pour lui présenter. Cette action fera apparaître dans la fenêtre de dialogue la question qui concerne les traîtres du culte. Lorsque vous lui poserez cette question, ce dernier perdra complètement les pédales et sautera à travers la verrière pour escalader le temple (Photo 90). Il se fera surprendre par la mort lorsqu'il arrivera en haut. Vous allez devoir maintenant vous mettre à la recherche de Foid.

LES TROLLS SONT DE SORTIE

Allez voir Rodhan pour l'interroger sur ce Troll, afin qu'il puisse vous mettre sur sa piste. Allez dans la rue Dagon et cliquez sur la porte qui se trouve sur la droite (Photo 91). Questionnez Foid et montrez-lui l'amulette puis l'Épée en Or afin qu'il vous parle du Contact de Satrap (Photo 92). Ce dernier vous révèle l'existence de Gelid, qui aurait travaillé à l'université invisible. Utilisez l'indice Gelid sur Foid afin d'obtenir une bonne description de l'individu. Cette nouvelle piste vous conduit naturellement à l'université invisible. Vous allez vous faire jeter par madame Bannes qui vous empêche d'entrer. Comme vous n'êtes pas un adepte de la violence, vous allez voir Chicard pour qu'il vous délivre un mandat de perquisition en lui parlant de Gelid.
Retournez voir madame Bannes muni de votre mandat, et lorsqu'elle se retire pour en vérifier la validité, allez dans le dortoir des mages et passez par la porte au bouton orange, puis transformez-vous en loup-garou (Photo 93). Vous allez flairer une odeur de sang qui vous conduira à l'observatoire où vous trouverez le Mage Satrap (Photo 94). Après une petite conversation et une partie de kung-fu sur la passerelle, vous pouvez continuer votre enquête en inspectant l'observatoire. Décidément, la mort est votre copine en ce moment. Récupérez l'Astrolab sur le sol (Photo 95), puis utilisez la carte stellaire sur le cercle de mosaïque, afin que le golem qui se trouve dans la cage puisse bouger le télescope dans la bonne direction. Placez la carte sur le petit groupe rasoir d'étoiles (Photo 96) pour localiser le Trapézoèdre Radiant, et regardez dans le télescope pour réaliser qu'il se trouve dans le Mausolée.





,,, PLUS TARD, DANS LE BUREAU DE MOULINEX ,,,
MESSIEURS, JE VOUS DEMANDE DE M'EXPLIQUER CE QUE FAIS ICI, ET DE ME RAMENER CHEZ MOI ILLICO !
,,, REGARDE, TA RACE, TU VOIS BIEN QUE BOB EST CASSÉ !
,,, ON A UN JOURNAL À FINIR POURTANT !
,,, DÉJÀ QUE FISHBONE EST EN TRAIN DE S'EFFRITER TOUT SEUL ! ALORS !

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez

LA TOMBE DU CHEVALIER DANS LE MAUSOLÉE

Lorsque vous serez dans le Mausolée, utilisez l'Astrolabe en le pointant vers le ciel (Photo 97) ce qui vous permettra d'arriver sur une tombe avec un Grotesque (Photo 98) dessus, sur lequel vous devrez cliquer. Une fois dans la crypte, posez la pièce qui se trouve dans votre inventaire sur la découpure du Sarcophage (Photo 99) pour l'ouvrir. Parlez avec le chevalier et montrez-lui l'Épée en Or afin qu'il vous remette le Trapézoèdre (Photo 100). Lorsque vous sortirez de la crypte, Horst vous attendra en compagnie d'Ilsa, vous forçant à lui remettre l'Épée en Or (Photo 101).

HORST DOIT PAYER

Une fois de retour dans votre bureau, prenez le Trapézoèdre dans votre inventaire et utilisez-le en cliquant dessus, pour retrouver Horst qui est sur le pont Larmoyant (Photo 102). Je vous laisse admirer la suite où, pour une fois, vous ne vous en tirez pas trop mal. Malheureusement, vous n'en avez pas encore fini...

L'U.L.M. C'EST SYMPA

Allez voir Deux Marrons, qui se trouve toujours au même endroit, pour emprunter la machine volante, mais vous n'avez pas encore la place pour décoller. Pas de problème : allez devant le trou de la cellule et virez les gravats (Photo 103) qui se trouvent devant en cliquant dessus. Revenez voir les deux compères afin qu'il vous prépare l'engin et utilisez le signe de la Civelle sur la carlingue (Photo 104). Ce coup-ci, c'est fini et c'est pas plus mal (Photo 105).

Cap'tain Ta Race

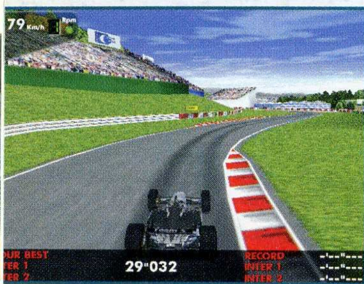
AIDE DE JEU

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 : le Grand Prix d'Europe, Espagne

Fallait bien que ça s'arrête un jour, alors voilà les deux derniers circuits de la saison. Comme vous l'avez sûrement remarqué, le circuit de Malaisie n'est pas dans le jeu. C'est pourquoi nous vous donnons les réglages du circuit d'Espagne. Là encore, vous devrez prendre les réglages de base et les affiner à vos mesures pour optimiser vos chronos. Cette fois-ci, la lutte fait rage dans la rédaction, puisque Fishbone et Gana viennent se mêler à la lutte qui m'oppose à Casque sur le circuit d'Autriche. J'ai un dixième de retard par rapport au chrono de Casque mais je compte bien passer en dessous des 1 minute 10 secondes avant le 31 décembre 99, date fatidique où les deux derniers de ce concours devront inviter les deux meilleurs au restaurant. Avec le sourire si possible...

Capt'ain ta race





RÉGLAGES QUALIFICATIONS

Réglages pilote

Carburant	15 l	
Direction	Angle de braquage	12 °
Pneus	Tendres	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 20 °	
	Inclinaison des ailerons arrière : 15 °	
Répartition du freinage	Avant 40 %	
	Arrière 60 %	
Rapports de boîte	Première	25
	Seconde	29
	Troisième	32
	Quatrième	35
	Cinquième	38
	Sixième	40

Réglages ingénieur

Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	75 % / 37 %
	Détente/compression avant-droite	75 % / 37 %
	Détente/compression arrière-gauche	80 % / 28 %
	Détente/compression arrière-droite	80 % / 28 %
Hauteur de caisse	Avant	30 mm
	Arrière	61 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	0,5 °
	Parallélisme avant-gauche	0,5 °
	Parallélisme arrière-droit	0,3 °
	Parallélisme arrière-gauche	0,3 °
	Carrossage avant-gauche	4,4 °
	Carrossage avant-droit	4,4 °
	Carrossage arrière-gauche	1,5 °
	Carrossage arrière-droit	1,5 °
Longueur de butée	Avant-gauche	80
	Avant-droit	80
	Arrière-gauche	100
	Arrière-droit	100
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	60 %
	Raideur du ressort avant-droit	60 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	55 %
	Raideur du ressort arrière-droit	55 %
	Raideur barre anti-roulis avant	37 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	15 %
Moteur	17 000 tr/min	

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.

RÉGLAGES COURSE PISTE SÈCHE

Réglages pilote

Carburant	Ajustez suivant votre tactique de course	
Direction	Angle de braquage	12 °
Pneus	Tendres	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 20 °	
	Inclinaison des ailerons arrière : 16 °	
Répartition du freinage	Avant 60 %	
	Arrière 40 %	
Rapports de boîte	Première	25
	Seconde	29
	Troisième	32
	Quatrième	37
	Cinquième	39
	Sixième	41

Réglages ingénieur

Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	75 % / 37 %
	Détente/compression avant-droite	75 % / 37 %
	Détente/compression arrière-gauche	80 % / 28 %
	Détente/compression arrière-droite	80 % / 28 %
Hauteur de caisse	Avant	30 mm
	Arrière	60 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	0,5 °
	Parallélisme avant-gauche	0,5 °
	Parallélisme arrière-droit	0,3 °
	Parallélisme arrière-gauche	0,3 °
	Carrossage avant-gauche	4,4 °
	Carrossage avant-droit	4,4 °
	Carrossage arrière-gauche	1,5 °
	Carrossage arrière-droit	1,5 °
Longueur de butée	Avant-gauche	80
	Avant-droit	80
	Arrière-gauche	100
	Arrière-droit	100
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	63 %
	Raideur du ressort avant-droit	63 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	58 %
	Raideur du ressort arrière-droit	58 %
	Raideur barre anti-roulis avant	38 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	17 %
Moteur	16 600 tr/min	

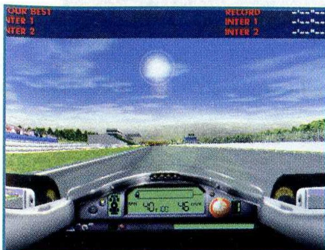
RÉGLAGES COURSE PISTE MOUILLÉE

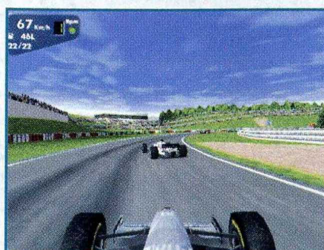
Réglages pilote

Carburant	Ajustez suivant votre tactique de course	
Direction	Angle de braquage	10 °
Pneus	Pluie	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 24,7 °	
	Inclinaison des ailerons arrière : 23,1 °	
Répartition du freinage	Avant 57 %	
	Arrière 43 %	
Rapports de boîte	Première	27
	Seconde	31
	Troisième	35
	Quatrième	37
	Cinquième	39
	Sixième	40

Réglages ingénieur

Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	75 % / 37 %
	Détente/compression avant-droite	75 % / 37 %
	Détente/compression arrière-gauche	80 % / 28 %
	Détente/compression arrière-droite	80 % / 28 %
Hauteur de caisse	Avant	30 mm
	Arrière	61 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	0,5 °
	Parallélisme avant-gauche	0,5 °
	Parallélisme arrière-droit	0,3 °
	Parallélisme arrière-gauche	0,3 °
	Carrossage avant-gauche	4,4 °
	Carrossage avant-droit	4,4 °
	Carrossage arrière-gauche	1,5 °
	Carrossage arrière-droit	1,5 °
Longueur de butée	Avant-gauche	80
	Avant-droit	80
	Arrière-gauche	100
	Arrière-droit	100
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	60 %
	Raideur du ressort avant-droit	60 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	50 %
	Raideur du ressort arrière-droit	50 %
	Raideur barre anti-roulis avant	37 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	20 %
Moteur	15 930 tr/min	






Grand Prix d'Europe, Espagne

Longueur 4,428 km. 69 tours sur 305,532 km à effectuer



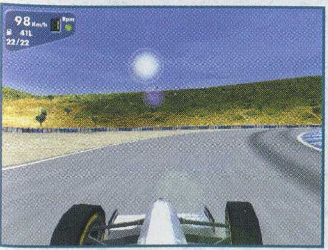
Monaco Grand Pri
Racing Simulation 2
le Grand Prix du Japo











RÉGLAGES QUALIFICATIONS

Réglages pilote

Carburant	15 l	
Direction	Angle de braquage	13 °
Pneus	Tendres	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 16 °	
	Inclinaison des ailerons arrière : 12,5 °	
Répartition du freinage	Avant 48 %	
	Arrière 52 %	
Rapports de boîte	Première	24
	Seconde	29
	Troisième	32
	Quatrième	37
	Cinquième	40
	Sixième	42

Réglages ingénieur

Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	80 % / 40 %
	Détente/compression avant-droite	80 % / 40 %
	Détente/compression arrière-gauche	72 % / 30 %
	Détente/compression arrière-droite	72 % / 30 %
Hauteur de caisse	Avant	34 mm
	Arrière	66 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	0,3 °
	Parallélisme avant-gauche	0,3 °
	Parallélisme arrière-droit	0,1 °
	Parallélisme arrière-gauche	0,1 °
	Carrossage avant-gauche	4,5 °
	Carrossage avant-droit	4,5 °
	Carrossage arrière-gauche	1,7 °
	Carrossage arrière-droit	1,7 °
Longueur de butée	Avant-gauche	90
	Avant-droit	90
	Arrière-gauche	80
	Arrière-droit	80
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	65 %
	Raideur du ressort avant-droit	65 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	59 %
	Raideur du ressort arrière-droit	59 %
	Raideur barre anti-roulis avant	38 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	19 %
Moteur	17 200 tr/min	

RÉGLAGES COURSE PISTE SÈCHE

Réglages pilote

Carburant	Ajustez suivant votre tactique de course	
Direction	Angle de braquage	13 °
Pneus	Tendres	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 16 ° Inclinaison des ailerons arrière : 12,5 °	
Répartition du freinage	Avant 52 % Arrière 48 %	
Rapports de boîte	Première	24
	Seconde	29
	Troisième	32
	Quatrième	37
	Cinquième	40
	Sixième	42

Réglages ingénieur

Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	80 % / 41 %
	Détente/compression avant-droite	80 % / 41 %
	Détente/compression arrière-gauche	72 % / 31 %
	Détente/compression arrière-droite	72 % / 31 %
Hauteur de caisse	Avant	30 mm
	Arrière	60 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	0,3 °
	Parallélisme avant-gauche	0,3 °
	Parallélisme arrière-droit	0,1 °
	Parallélisme arrière-gauche	0,1 °
	Carrossage avant-gauche	4,5 °
	Carrossage avant-droit	4,5 °
	Carrossage arrière-gauche	1,7 °
	Carrossage arrière-droit	1,7 °
Longueur de butée	Avant-gauche	90
	Avant-droit	90
	Arrière-gauche	80
	Arrière-droit	80
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	65 %
	Raideur du ressort avant-droit	65 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	59 %
	Raideur du ressort arrière-droit	59 %
	Raideur barre anti-roulis avant	57 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	57 %
Moteur	16 700 tr/min	

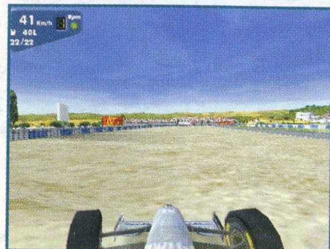
RÉGLAGES COURSE PISTE MOUILLÉE

Réglages pilote

Carburant	Ajustez suivant votre tactique de course	
Direction	Angle de braquage	12 °
Pneus	Pluie	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 15 ° Inclinaison des ailerons arrière : 13 °	
Répartition du freinage	Avant 48 % Arrière 52 %	
Rapports de boîte	Première	27
	Seconde	30
	Troisième	33
	Quatrième	37
	Cinquième	40
	Sixième	43

Réglages ingénieur

Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	80 % / 42 %
	Détente/compression avant-droite	80 % / 42 %
	Détente/compression arrière-gauche	85 % / 46 %
	Détente/compression arrière-droite	85 % / 46 %
Hauteur de caisse	Avant	37 mm
	Arrière	54 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	1 °
	Parallélisme avant-gauche	1 °
	Parallélisme arrière-droit	1 °
	Parallélisme arrière-gauche	1 °
	Carrossage avant-gauche	4,3 °
	Carrossage avant-droit	4,3 °
	Carrossage arrière-gauche	1,5 °
	Carrossage arrière-droit	1,5 °
Longueur de butée	Avant-gauche	70
	Avant-droit	70
	Arrière-gauche	90
	Arrière-droit	90
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	78 %
	Raideur du ressort avant-droit	78 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	68 %
	Raideur du ressort arrière-droit	68 %
	Raideur barre anti-roulis avant	62 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	33 %
Moteur	16 800 tr/min	







 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.

Grand Prix du Japon (circuit de Suzuka). Longueur 5,860 km. 53 tours sur 310,58 km à effectuer



En détresse

GABRIEL LOPEZ

D'or, de rubis, ou plus humblement, de fer... Elle vous manque cruellement, cette clef de donjon ! Remarquez, votre truc à vous, c'est peut-être d'ouvrir les portes sans les clefs... Mais laquelle ouvrir, quand cartes et indices sont rares ? Comment progresser dans votre quête et où trouver les richesses cachées ? Tout d'abord, sauvez votre peau ; puis libérez votre planète natale ; enfin, passez un coup de balai sur le pont du croiseur spatial. Rude tâche, non ? Heureusement, vous n'êtes pas seul ! Par le canal de En Détresse, posez vos questions ludiques et répondez aux autres héros zé héroïnes bloqué(e)s. Joystick, canal En Détresse, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex.

Questions

CREATURES 2

À l'aide ! Comment arriver à faire manger un Norm plus tard, après sa naissance, alors qu'il refuse de le faire, et éviter qu'il ne meure de faim ou d'ennui ? Comment lui faire prendre les différents kits scientifiques ? Comment lui faire visiter tout Albia ? Suis-je idiote ou ce jeu est-il impossible à jouer ? Tous mes Norms meurent de faim avant d'être en âge de se reproduire (avant deux heures) et d'avoir trouvé d'autres créatures vivantes ou d'avoir pu tout visiter.

Réf. : N°10701, Gr. mère Elisa

X-WING ALLIANCE

On a beau réussir à dégommer un tie-avancé à 1,5 clic de distance (véridique), on peut rester sans voix devant ce que provoque l'étoile noire deuxième du nom ; surtout après être resté 3 heures sur la mission 2 de la septième bataille (« Ce truc est opérationnel ! »). C'est un homme rempli de l'envie de ne pas réparer ce Faucon (surtout l'hyper-espace) pour le 157e fois, qui vous demande de me délivrer de la force obscure. Réponse la plus détaillée possible, merci (au fait, j'ai déjà la soluce du numéro 104). J'ai la version 2.0, je ne sais pas si ça change quelque chose, mais bon.

Réf. : N°10702, Crevette man

LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL

À la pyramide, toutes les solutions que j'ai lues (JOY, ETAJV) disent de faire la même chose, mais je n'y arrive pas et ça m'énerve ! On me demande de prendre la torche au pied de la pyramide après avoir monté un bateau aux gardes. Pour le bateau, ça passe... mais pour la torche, non ! Nicole (l'héroïne) refuse de la prendre, en prétextant son inutilité ! Sinon le reste est fait (prendre les cartouches...). Je pense avoir loupé quelque chose ! Il faut pourtant que je prenne cette torche ! Si une âme charitable pouvait m'aider, parce que je pète les plombs !

Réf. : N°10703, NIKO

BETRAYAL IN ANTARA

Dans le chapitre 6, je ne sais pas s'il faut poursuivre le chef des bergers dans son QG et s'il faut sortir pour aller trouver Kalhet. En plus, je n'arrive à trouver ni Kalhet, ni le chef des bergers. Pitié, aidez-moi.

Réf. : N°10704, Apocalypse

DARK EARTH

Je suis dans la ville basse (CD n°2). J'ai battu plusieurs fois Arnal Sadak au Yong et obtenu tous les renseignements. Je suis retourné dans la ville haute et ai parlé au prévôt Dhorkan de ce que je savais de lui. À partir de là, je ne sais plus quoi faire. Je crois qu'il faut que je quitte le Stallite pour trouver une guérisseuse, mais je ne trouve aucun moyen de sortir. Aidez-moi, car j'en pleure de désespoir ! Merci d'avance.

Réf. : N°10705, Fred

MIGHT & MAGIC VI

Quel est le mot de passe du château Alamos ? Après avoir lu tous les messages des arbres, je ne trouve pas. Comment devenir maître hache ? Tuer Snergle ? D'accord, mais où est-il ? À Ironfist, je suis bloqué par une porte fermée dans l'endroit plein de nains. Est-ce là qu'est Snergle ? Comment passer ? Combien y a-t-il d'obélisques ? À quoi servent-ils ? Maururu (merci Tahitien) à tous ceux qui m'aideront.

Réf. : N°10706, Maïs



Réponses

RETURN TO ZORK

Réf. : N°9304, MC Phylis

Salut MC Phylis, je suis un Zorkeur comme toi, et je vais essayer de te dépanner. Ta phrase à reconstituer sur le « taquin » des ruines, ça doit ressembler à « Water unseen at falls mix with bat dropping yields potion for ____ ». Désolé, je ne sais pas ce que ça peut donner dans la version française. Une fois, le " peuzzeule " résolu, cherche dans les ruines. Tu trouveras alors le second morceau de disque et deux pierres lumineuses.

Inspector Clouzot

POLICE QUEST 1

Réf. : N°9804, Adrien

Salut Adrien, je suis comme toi, un aventurier tendance rétro. À moins que je me trompe, personne ne t'a encore aidé. Voilà comment faire à partir du corps dans le parc (jeu VO). Après le message radio, va à « Cotton Cove », et marche vers le corps. Retire la couverture. Regarde le corps. Utilise la radio. Conduits jusqu'au commissariat de police. Vois Morgan et attends la fin du briefing qui suit. Prends une nouvelle douche, mais ouvre le robinet, décolore-toi les cheveux et rince. Habille-toi et laisse « l'extender » sur la table du couloir principal. Va voir Morgan, parle de numéro de téléphone, puis note-le. Monte dans la voiture et rends-toi à l'hôtel Delphoria. Là, utilise la sonnette, enregistre-toi et

paye l'homme. Va à l'ouest. Pour faire parler Woody, dis « wine » (vin). Attends puis paye. Attends encore, puis lève-toi, va au bar et parle de jouer « gamble ». Va à l'est, prends l'ascenseur et appuie sur le deuxième. Ouvre la chambre 204 et rentre. Attends, puis dis « oui » deux fois. Utilise le téléphone, avec le numéro de Morgan. Dis « Bonds ». Utilise encore le téléphone. Dis « cab » (taxi). Encore un coup de fil (avec le numéro des informations) et dis « hôtel Delphoria ». Retourne au bar et dis « gamble » à Woody. Va à l'ouest et approche-toi de Woody, puis va au nord une fois qu'il t'aura fouillé. Assieds-toi à la table de jeu et attends Frank. Quand tu auras gagné 1 000 $ retourne dans ta chambre. Attends les renforts, puis demande à l'homme la radio (le « transmitter »). Retourne au bar et dis que Frank t'envoie. Suis Woody vers la réserve. Approche-toi de la porte et patiente. Marche vers Woody, qui va te fouiller et t'escorter vers la zone de jeu. Après avoir gagné assez d'argent, dis « oui » deux fois et suis Frank au quatrième étage. Dès qu'il ouvrira la porte, utilise la radio. À partir de là, la séquence de fin s'enclenche automatiquement, à moins que tu n'aies raté quelque chose, et te fasses trouer la peau.

Inspector Clouzot

HAND OF FATE

Réf. : N°10003, Nicolas

Ne désespère pas Nicolas, tu n'es plus très loin de la fin du jeu. Dans la chambre arc-en-ciel, utilise les ingrédients de l'étagère tournante pour préparer les potions que tu verseras ensuite dans les fioles sur l'arbre. Tu dois faire : serpent des marais (swampsnake), bottes de vol (flying shoes), nounours (teddy bear), sandwich, sceptique (skeptic), homme des neiges (abominable snowman). Une petite musique retentira quand tu versera la bonne potion dans la bonne flasque. Une fois toutes les potions faites et versées, mélange une améthyste avec des myrtilles (blueberry) et voilà, tu as ta dernière potion bleue, à verser dans la dernière fiole de l'arbre. Sors de la cabane. Prends le glaçon (icicle) et utilise-le sur la cabane. Maintenant, monte sur le pont arc-en-ciel, et tu passeras au chapitre suivant. Bon amusement.

Marko l'alchimiste

LIGHTHOUSE

Réf. : N°10301, Christelle

Salut Christelle, je vois que j'ai pas été la seule à me prendre la tête sur ce coffre. En fait, c'est un peu tordu, mais bon : ouvre le coffre, réinitialise en faisant 3 tours vers la gauche jusqu'à 0, puis tourne vers la droite jusqu'à 5 et attends 5 secondes. Fais alors un tour complet par la droite jusqu'à 5 et attends 5 secondes, puis tourne vers la gauche jusqu'à 18 et attends 5 secondes, puis un tour complet par la gauche jusqu'à 18 et attends 5 secondes, enfin tourne vers la droite jusqu'à 28... Le coffre s'ouvre. Voilà. Have fun !

Anais

MONKEY ISLAND 2

Réf. : N°10301, Christelle

En quittant la caisse, va vers l'est et prends le passage. Arrivée au carrefour, prends le passage qui est derrière à droite. Puis prends le poème : tu dois voir 4 paragraphes qui décrivent chacun une statue. Avec la description de ces statues en tête, dirige-toi dans les couloirs, surtout toujours vers la droite. Et à chaque fois que tu vois une de ces 4 statues, enfonce-la, mais pousse-les bien dans l'ordre du poème. Tu arrives alors devant une porte avec plein de cadenas, ouf ! Pour trouver les bonnes portes, il ne faut pas prendre les 2 premiers vers, mais les 3 premiers vers. En fait, il ne faut pas du tout t'occuper des rimes, mais seulement des premiers mots de chaque vers pour avoir la bonne porte. Donc, c'est normal qu'il n'y ait que 3 os par porte puisque qu'il y a une porte par tercet.

Anais, Le Zouave

DAY OF THE TENTACLE

Réf. : N°10302, HOTDOG

Alors, quelques problèmes ? Les voilà bientôt résolus. Pour prendre la pièce et le chewing-gum dans le hall de l'hôtel, va dans la chambre avec la télé et le gros qui dort. Une fois entré, ferme la porte. Tu trouves des clés de voiture sur la porte. Sors de l'hôtel et va sur le parking, puis échange les clés contre le pied-de-biche du voleur qui se trouve là. Décolle le chewing-gum avec le pied-de-biche et tu pourras t'emparer des objets de ta convoitise (sépare la pièce et le chewing-gum en mâchant le chewing-gum). Pour virer le garde tentacule devant l'horloge : tu dois tout d'abord, dans le passé, piquer au chat dans le grenier, la souris avec laquelle il joue. Tu obtiens la souris en utilisant le premier lit (le matelas couine), puis en intervertissant les matelas avec Hoagie et en t'asseyant sur le matelas couinant maintenant au fond. Pendant que le chat regarde ce qui se passe, prends-lui la souris. Envoie-la dans le futur où tu verras un chat sous la palissade. Mets un peu de blanc-correcteur (trouvé, me semble-t-il, dans le présent, dans le tiroir du bureau du Dr. Fred) sur la palissade. Le chat va se planquer. Attire le chat avec la souris mécanique. Mais que voilà ? Un magnifique putois ! Retourne dans la salle avec les prisonniers. Donne l'invitation à dîner au garde (il faut gagner le concours avec la momie pour l'obtenir) pour qu'il s'en aille. Jette le chat-putois dans le prison et ses captifs se sauveront à grandes enjambées poussiéreuses, obligeant un certain garde à se lancer à leur poursuite... Pour gagner le concours avec la momie : utilise les patins à roulettes pour descendre la momie et l'inscrire au show. (rire = boîte à rire d'Ozzo dans le présent ; chevelure = spaghettis + fourchette + boulette ; sourire = dentier du cheval que tu auras endormi avec le livre de Bernard dans le passé). Maintenant, utilise le faux vomi avec Harold pour le disqualifier. Pour te libérer de prison, il te faudra bidouiller le drapeau américain avec les plans d'anatomie. Bonne chance pour la suite.

AZATH, Moa, Peewee, Zouave, SAVIOUR, BenJ, Olivier, ...

TOMB RAIDER 3

Réf. : N°10304, L'Azzazin

Salut l'Azzazin, je viens à ton aide car je crois que tu as quelques problèmes. Une fois les dinosaures tués, garde la mitrailleuse et tire dans le mur d'en face sur le côté gauche. Une seule balle suffit pour le détruire. Après, il ne te reste plus qu'à sauter en face.

Phoenix

SIN

Réf. : N°10307, Bernard

Ne panique plus, Bernard, je suis là. Ton problème est très simple : soit tu t'es planté à un moment du niveau, soit c'est peut-être un des innombrables bugs du jeu. Je vais te refaire le niveau du début à la fin. Quand tu arrives au début du niveau en barque et que tu as buté les gardes, dirige-toi vers l'échelle, et une fois en haut, va à droite et prends la première porte que tu trouveras sur ta gauche. Avance vers les deux gros ventilateurs, que tu devras couper grâce au petits leviers qui sont placés sur la gauche. Passe dans la pièce suivante et prends l'échelle, puis passe la porte. Descends l'échelle, va à droite, et passe sous la presse sans te faire écraser. Monte sur la tuyauterie et saute de l'autre côté du grillage. Continue jusqu'à que tu sois à l'air libre, puis va à droite, prends la première porte sur ta gauche. Prends l'ascenseur à gauche, monte, et en haut, passe la porte sur la gauche en sortant. Prends la porte qui se trouve tout de suite à gauche et sors du niveau. Bonne chance pour le niveau suivant, il est encore plus chiant.

Tyran sauveur des Âmes

Jeux Crack

Bienvenue aux Jeux Crack ! Cette rubrique est consacrée aux divers trucs, astuces, curiosités, que vous dénichez sur les jeux PC. Pour améliorer vos chances de sélection, dans la mesure du possible, les cracks, patches, etc. seront originaux (no problem, s'ils sont votre création) et bien sûr, pas encore publiés dans Joystick. Envoyez-les imprimés plutôt que manuscrits, en mettant vos coordonnées sur chaque page. Détaillez le crack le mieux possible (jeu VF ou VO, v. complète, méthode utilisée...). Les cracks par lettre ont priorité sur les cracks Internet. Tout crack publié est rémunéré 50 F, toute solution complète 300 F. Envoyez vos trouvailles à : Jeux Crack, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

KINGPIN (PC-CD)

Quelques codes pour la démo du jeu Kingpin. Démarrez d'abord le jeu après avoir ajouté le paramètre « +developer 1 » derrière le nom du programme (Joy 106). Lancez la console par la touche « petit 2 » au-dessus de TAB, puis...

Pour avoir de l'argent :

GIVE CASH xxx (avec xxx quantité désirée)

Pour avoir les clefs de 1 à 10 : GIVE KEY x (x de 1 à 10)

Romain

SIN (PC-CD)

Pour le jeu VO, voici la version complète... Quand vous êtes dans le menu principal, appuyez sur le petit 2 au-dessus de TAB, tapez « map » et après l'un des noms de niveau ci-dessous :

Niveau	Nom
1.	BANK
2.	BANK2
3.	ABANDON
4.	CSITE
5.	SUBWAY
6.	CHEM1
7.	CHEM2
8.	WHOUSE1
9.	WHOUSE2
10.	BIOMECHA
11.	BIOMECHB
12.	SEWERA
13.	SEWERB
14.	DAM
15.	WWORKS1
16.	OILRIG
17.	UWPASS1
18.	UWPASS2
19.	DOCKS1
20.	DOCKS2
21.	JUNGLE
22.	GORGE
23.	AERA57
24.	XENO1
25.	XENO2
26.	MANSION1
27.	MANSION2
28.	PHOENIX
29.	THRALL

Niveaux Cachés

Geothermal plant part 1	GEO1
Geothermal substation	GEO2
Biomass reclamation center	BIOMASS

Vincent

N.I.C.E. 2 (PC-CD)

Truc pour la démo. Dans ce sympathique jeu de 'oitures, les textures de ces dernières et du sol sont au format TGA et donc modifiables, pour peu que vous possédiez un logiciel de dessin. Attention toutefois à ne pas modifier les images composant l'interface ainsi que le curseur : cela vous donnerait des images entièrement noires. Je ne sais pas si les modifications sont toujours possibles dans la version complète.

McCombs

HALF-LIFE (PC-CD)

Voici un code intéressant, pour la VF complète et sûrement la VO de Half-Life. Pour tous ceux qui ont du mal à finir ce jeu, démarrez le jeu avec la console (lancez le jeu par « exécuter » de la manière suivante : hl.exe -console -dev). Vous devez avoir une inscription « console » qui apparaît sur le menu principal du jeu. Appuyez sur la touche « petit 2 » sous ECHAP pour appeler la console. Tapez « /give monster_barney ». Et voilà, vous voici en possession d'un gentil garde qui vous aidera un peu... ATTENTION, à ce moment-là vous pouvez être expulsé du jeu. C'est pas grave, avant de faire ce code, tapez /noclip dans la console, et montez un peu puis faites /give monster_barney à nouveau.

Vous pouvez essayer aussi :

/give monster_scientist
/give monster_human_assassin
/give monster_human_grunt
/give monster_nihilanth !!!

Notez que le caractère derrière « monster » est un « souligné » (shift+parenthèse fermante en QWERTY). Le « slash » devant give s'obtient par ALT GR + ! en QWERTY. Selon les versions du jeu, il faut parfois insister si ça ne marche pas tout de suite. Essayez d'obtenir des objets/armes (/give weapon_357 par exemple, cf. Joy 100) au préalable. Voilà, amusez-vous bien...

PsyKhopat

WARZONE 2100 (PC-CD)

Pendant le jeu, pressez la touche T et tapez l'un des codes de la liste, puis pressez ENTRÉE pour l'activer. Ces codes sont uniquement pour la version 1.01 du jeu (version 1.0 du commerce, mise à jour).

CODE	RÉSULTAT
hallo mein schatz	Passer à la mission suivante
work harder	Toutes les recherches complétées
double up	Puissance des unités multipliée par 2
get off my land	Tue tous les ennemis sur la carte
kill selected	Tue les unités sélectionnées
show me the power	1 000 puissance en plus
time toggle	Compteur de temps
timedemo	Framerate et data du moteur graphique
easy	Niveau de difficulté facile
normal	Niveau de difficulté normal
hard	Niveau de difficulté difficile
version	Date et heure de compilation du jeu

PixiGreg

ROLLCAGE (PC-CD)

Voilà une petite astuce pour ce jeu décoiffant. Vous menez tranquillement la course premier, mais soudain un petit malin vous envoie un de ses missiles téléguidés. Très énervant !! Heureusement, je connais la solution de vos malheurs : emparez-vous vite du bonus contenant les 3 missiles tournoyants. Attendez que le missile téléguidé vous dépasse, ensuite envoyez les 3 missiles dans sa direction. Avec un peu de chance, l'un d'eux le percutera. Ça fait une grosse explosion, mais vous passerez sans encombres.

Chichkébab

RIVAL REALMS (PC-CD)

Cheat codes pour la version complète du jeu. Pour faire fonctionner les codes, tapez d'abord sur la touche ENTREE durant le jeu, saisissez le code, et validez-le avec ENTREE :

SEE ALL	Dévoile la carte

GIVE ME GOLD	Donne 1 000 pièces d'or
GIVE ME WOOD	Donne 500 unités de bois
GIVE ME FOOD	Donne 100 de nourriture
MAKE ME INVICIBLE	Unités invulnérables
MAKE ME VULNERABLE	Unités vulnérables
LEVEL#	Téléporte au niveau # désiré
STAR ME UP	Augmente l'expérience des unités sélectionnées
UPGRADE ME	Amélioration des unités sélectionnées
HEAL ME	Restaure l'énergie des unités sélectionnées
MAKE ME VICTORIOUS	Termine la mission victorieusement
NAME	Pour renommer les unités
HIDE ALL	Ne dévoile que les zones déjà explorées

Damien

WORLD WAR 2 FIGHTER (PC-CD)

Tapez les codes suivants en cours de partie :

ww2god	Mode dieu
ww2blood	Tous les add-ons
ww2level	Passe au niveau suivant
ww2rate	Affiche le nbr d'images par sec.
ww2showmap	Affiche la carte
ww2clip	Plus de collisions
ww2debug	Mode debbug actif

Francis

STAR WARS, LA MENACE FANTÔME (PC-CD)

Au cours du jeu, appuyez sur la touche Backspace pour afficher une boîte de dialogue. Entrez alors l'un des codes suivants :

60FPS	Affichage à 60 images/s
BEYOND CINEMA	Vue écran large
BRENANDO	Message « Tech Bonus! »
BUT I FEEL SO GOOD	Couleur du pouvoir de la force en rouge
DONTTTTT	Suicide
DROP A BIT	Murs qui bougent
FPS	Nombre d'images/s
FROM ABOVE	Vue de dessus
GIVE ME LIFE	Santé au maximum (5 fois max, puis augmente la difficulté)
GURSHICK	Voir les crédits
HAPPY	L'arme 3 est plus puissante
HEAL IT UP	Santé maximum (5 fois max)
IAMOBI	Jouer Obi-Wan
IAMPANAKA	Jouer Panaka (garde du corps d'Amidala)
IAMQUEEN	Jouer la reine Amidala
IAMQUIGON	Jouer Qui-Gon Jin
I LIKE TO CHEAT	Toutes les armes, munitions
I REALLY STINK	Diminue la difficulté
I RULE THE WORLD	Augmente la difficulté
I STINK	Diminue la difficulté
KILL ME NOW	Suicide
NAUGHTY NAUGHTY	Vue à la première personne
OLDCODE	Debug mode 1 (ressaisir le code pour Debug mode 2)
PERF	Vue en fil de fer
PERFECTION	Auto-fire
REX	Menus en fil de fer
RRRRRIGHT	Suicide
SLOWMO	Ralenti
TURN TABLES	Désactive les cheat codes
WHERE IS GURSHICK	Voir les crédits

Jean-Emmanuel

HELL-COPTER (PC-CD)

Un petit truc pour la version démo et peut-être la version complète. Vous avez envie d'améliorer vos hélicoptères sans galérer à faire les missions plusieurs fois ? Allez dans la base de registre (pour cela, cliquez DÉMARRER -> EXÉCUTER, écrivez « regedit », puis appuyez sur OK). Double-cliquez sur «HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Ubisoft\HellCopterDemo\1.6» et ouvrez le fichier GameConfig. Allez à la ligne A38, sélectionnez les 6 premiers caractères, puis écrivez FF FF FF et faites la même chose pour la ligne 1618. Relancez le jeu, et vous aurez plus de 16 millions de thunes ; vous pourrez alors améliorer vos hélicoptères comme bon vous semble.

Christophe

TANK BLASTER (PC-CD)

Pendant le jeu, appuyez en même temps sur les touches CTRL et X pour faire apparaître la fenêtre de triche. Saisissez ensuite l'un des codes suivants (respectez la majuscule en début du code) et tapez ENTRÉE.

DOCTEUR	Boucliers au maximum
CAVALERIE	Invincibilité

Bernard

STARCRAFT (PC-CD)

Quelques petits trucs pour Starcraft, qui reste un excellent soft de stratégie, quoi qu'en disent les mauvaises langues.

Tout d'abord, une manip : CTRL + 1-9 permet non seulement d'attribuer un groupe d'unités à l'une des touches de 1 à 9, mais permet aussi d'y attribuer des bâtiments. Ceci permet, en plein combat, de continuer à construire facilement des unités, et ensuite de les envoyer directement en renfort sur le front avec la fonction « Set Rally Point ». Chez les Terrans, c'est encore mieux : cela permet d'activer le radar en plein combat, sans revenir au QG. Chez les Protoss, c'est également intéressant pour la guérison avec le « Shield Battery ».

Encore plus fort, avec les Protoss : le sort « Hallucination » des « Templar » permet d'occuper les défenses ennemies pendant une attaque, mais il peut avoir un autre rôle. En effet, en le lançant sur une des bestioles neutres, vous en obtenez deux sous votre contrôle. Elles ne peuvent pas attaquer, OK, mais elles restent neutres. Et donc les défenses ennemies ne s'attaquent à elles que si le joueur ennemi s'amuse à détruire toutes les créatures sauvages, et c'est pas souvent le cas. Avec ces deux créatures, vous pouvez espionner la base ennemie, mais aussi, par exemple, pendant que vous construisez votre armée, essayer de gêner l'adversaire. Remarquez, un Drone, un SCV ou un Probe qui se balade dans la base et qui ne va ni au gaz ni aux cristaux, il va sûrement construire ! Tournez autour, essayez d'anticiper où il pourrait construire et gênez-le en empêchant la construction par votre simple présence.

El Gringo

SPORT CAR GT (PC-CD)

Dans le menu principal du jeu, tapez « isi-cheese-man » pour activer les codes suivants :

isi-plague	Pour passer en ligue GT3
isi-corsica	Toutes les voitures partent au maximum
isi-delicate	Mode « KittyCat » activé
isi-tbone	Accès à toutes les voitures et à toutes les pistes
isi-aardvark	Récompenses diverses

Francis

ROGUE SQUADRON (PC-CD)

Voici des codes très utiles pour les fans de la trilogie. À taper dans le cadre « Password » :

DEADDACK	Tous les niveaux
TIEDUP	Permet de jouer avec un Tie (allez sur le Faucon et faites haut)
KOELLCH	Une cadillac à la place du V-wing
CREDITS	Tout simplement les crédits
HARDROCK	Nouvelle tête sur le menu
RADAR	Nouveau radar

Jsion 007

NHL 99 (PC-CD)

Avis à tous les fans de castagne en patins. Voici plein de codes pour NHL 99 en version US. Tapez les codes suivants (QWERTY) au cours du jeu :

AWAYGOAL	But pour l'équipe visiteuse
CHECK	Mise en échec
FLASH	Flashs de caméras
GRAB	Mise en échec avec la canne
HOMEGOAL	But pour l'équipe qui reçoit
INJURY	Provoquer une blessure
MANTIS	Joueurs à longs bras, jambes et nez
NHLKIDS	Petits joueurs
PENALTY	Donne un penalty
SPOTS	Allume les spots
ZAMBO	La Zambonie est sur la glace

Cliquez sur QUIT et allez aux crédits (section crédits des programmeurs). Là, écrivez l'un des codes suivants. Si vous avez réussi, un signal sonore le confirmera et l'un des programmeurs lèvera les bras :

1999	Vidéo de la Coupe Stanley
BUFFED	Géants
CRANKIT	Déverrouille toutes les résolutions possibles
EAONLINE	Réseau TCP/IP
GULLIVER	Gardiens de buts gros et grands
HEADBONE	Grosse tête (poupée)

NOBODY	Personne dans les tribunes
QUICKER	Mode Turbo
WARP9	Plus rapide que le mode Turbo

Enfin, utilisez l'un des noms suivants pour un nouveau joueur. Le jeu affichera un message d'erreur. Faites OK. Les joueurs auront de nouveaux visages et d'excellentes caractéristiques.

Andy Harris	Bruce McMillan
Bryce Cochrane	Chris Deas
Cory Yip	Dave Warfield
Funky Swadling	Hong Chin
Jeff Dyck	Jeff Mair
John Rix	Lance Wall
Mark Lesser	Paul Martin
Trent Shumay	

En mode « All Stars », joueurs et gardiens sont très bons, surtout les gardiens qui ne laissent presque rien passer. Mais il y a un moyen de leur mettre des buts sans trop d'efforts : tout d'abord, choisissez une équipe avec un centre très bon à l'engagement. Pendant le match, dès que vous avez la possibilité de tirer au but, faites-le. Ensuite, dirigez-vous vers le gardien adverse le plus vite possible et restez devant lui. L'arbitre décide de faire un engagement en camp adverse. Avec votre centre, il faut récupérer le palet en l'envoyant au joueur juste derrière et faites-le tirer tout de suite sans que l'on puisse voir la barre de puissance de tir. Votre tir est dévié par un de vos avants et prend à contre-pied le gardien, qui ne peut absolument rien faire. Cette astuce marche vraiment très bien en supériorité numérique et pas mal à égalité de joueur et m'a souvent sauvé de situations catastrophiques avec des équipes ayant de très bon gardiens.

Ouaouin, Chris

GRUNTZ (PC-CD)

Pendant le jeu, appuyez sur ENTRÉE, tapez un des codes puis à nouveau ENTRÉE pour l'activer.

Mptraitor	mode traitre
Mpriorio	Niveau bonus «Trouble in the Tropics» après le niveau en cours.

Pixigreg

STAR WARS, RACER (PC-CD)

Patch pour la VF complète. Si votre compte en banque vous paraît insuffisant pour upgrader votre module, ouvrez le fichier de votre joueur (C:\Program Files\LucasArts\Racer\Data\Player\player.sav par défaut, où «player» = nom de votre perso dans le jeu). Faites un backup au cas où, et allez aux offsets hexa 3D et 3E, où est codé le montant de vos thunes. Remplacez la valeur inscrite par FF FF. Sauvegardez et lancez le jeu. Vous devriez posséder alors plus de 16 millions de Truguts. Bon jeu !

Anakin

THIEF, THE DARK PROJECT (PC-CD)

J'ai une super astuce pour Dark Project. Pour cela, il faut un couloir ou un passage qui donne sur une salle vide avec une porte et pas trop de gardes. Montrez-vous afin qu'un garde vous pourchasse. Foncez jusqu'à la salle, fermez la porte (le garde doit être derrière vous et pas 20 mètres plus loin) et collez-vous contre la porte. Le garde ne pourra pas l'ouvrir car vous la bloquez. Alors, gros BUG, les membres (bras, jambes), voire la tête, vont passer à travers la porte. Profitez-en pour assommer ce qui apparaît. Et voilà, un garde KO. C'est dur, dangereux mais c'est comme ça que j'ai éliminé la moitié des fidèles du temple Marteleur du niveau 7.

Un gardien

EXPENDABLE (PC-CD)

Encore des cheat codes...
Commencez le jeu, en le lançant avec une des options de ligne de commande suivantes :

Mumford	Mode Hodspodkins
Whostayedlate	Mode Rockhard
Whostayedlateagain	Mode Easter Egg

Maxime

EXTREME G2 (PC-CD)

J'ai découvert un nouveau TIPS qui déchire pour Extrême G2. Il permet de jouer avec toutes les motos dont la « Spectre » (qui a toutes ses caractéristiques au maximum) et d'avoir toutes les courses. Il permet aussi, c'est le plus délirant, de jouer avec des persos qui courent sans moto (je vous conseille AlienX), même en arène de combat. En mode « XG2 », on peut aussi jouer en duel et en mode « Fantôme ». Pour ce faire, il suffit d'aller dans « option » puis dans « entrer un mot de passe » et d'écrire « 55HZ1MH4H9H3 ».

TIXMAN

COMMANDOS, DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES (PC-CD)

Voici une astuce qui marche dans Commandos D.L.L.E. et peut-être sur l'add-on. Si vous êtes en panne d'explosifs ou si vous voulez simplement casser tout plein de trucs, il suffit, dans les cartes où l'on a le plongeur - et donc le canot pneumatique - de repérer un endroit où les bidons qui explosent sont en excédent, afin de les placer, avec le béret vert, près d'un endroit côtoyant la mer. Placez alors le canot près du bidon, et faites bouger le canot de façon à ce que le bidon se retrouve sur la mer. Déplacez le bidon avec le canot jusqu'à un autre endroit où le canot pourra accoster. Là, le bidon replacé sur le plancher des vaches et porté par le béret vert jusqu'à l'endroit souhaité, fera tout péter.

Matt Turbo et Sébast Cool

LE GARDIEN DES TÉNÈBRES (PC-CD)

Ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur (par défaut « c:\Program Files\Cryo\Le Gardien des Ténèbres »). À l'intérieur, vous trouverez « Config.ini ». Double-cliquez dessus, et vous le chargerez automatiquement dans le bloc-notes de Windows. Sous la dernière ligne du paragraphe « [Game] », ajoutez une ligne « option=4 ». Normalement, on ajoute cette ligne juste en dessous de celle qui indique « Resource=yes ». Fermez la fenêtre du bloc-notes et sauvegardez les modifications (cliquez « oui »). Ensuite, chargez le jeu et pendant une partie, vous pourrez utiliser les combinaisons de touches suivantes :

Ctrl G	Vie
Ctrl J	Énergie
Ctrl V	Voir
Ctrl F	Turbo Fire
Ctrl K	Mort des ennemis
Ctrl L	Choix de la mission

Francis

X-WING ALLIANCE (PC-CD)

Vous êtes toujours coincé au grade de 3e classe et vous en avez marre d'être la risée de tout l'escadron ? Heureusement, il existe un moyen rapide et efficace de marquer des points dans le simulateur. Il suffit pour cela d'affronter des droïdes-sondes et des satellites. En effet, dans la partie satellite/base du simulateur, on trouve le satellite 3 et la sonde 1 rapportant chacun 1 510 points. Ces objets étant très simples à détruire, on peut en environ 2 minutes, engranger 1 million de points. Luke peut aller se rhabiller.

Lord Paranik

CORSAIRS (PC-CD)

Pour paramétrer une sauvegarde de ce magnifique jeu, éditez votre sauvegarde à l'aide d'un éditeur hexa (HexEdit...). Recherchez le nom d'un de vos navires. Nous nommerons l'offset du bateau « X ». Attention, cet offset correspond à la première lettre du nom du navire.

Élément	Offset
Hommes	X+43
Canons	X+47
Munitions	X+51
Canne à sucre	X+55
Café	X+59
Cuivre	X+63
Soie	X+67
Épices	X+71
Bijoux	X+75
Argent	X+79

Pour l'argent, si vous voulez mettre à votre bateau une petite somme telle que 2 millions (en hex 1E8480), il faudra inscrire à l'offset correspondant « 80841E ». Il faut inverser les offsets. Idem pour les autres denrées.

Le corsaire fou

FALLOUT 2 (PC-CD)

Deux trucs qui manquaient à la soluce de Fallout 2 : vous vous demandez sûrement comment faire pour trouver l'amour de votre

vie, pour vous marier quoi... Commencez-donc par ne pas suivre les conseils extérieurs et collez-vous 10 en charisme (vous pourrez trimballer 5 compagnons qui compenseront vos faiblesses). Ensuite, rendez-vous à Modoc (à mi-chemin sur la ligne qui joint La Fosse et la Cité de l'Abri) chez le marchand de brahmines (celui qui vous paye pour tuer les loups). Là, dans les chambres, se tiennent ses deux enfants, un garçon et une fille. Pour séduire la fille (mais le PACS est autorisé), demandez-lui ce qu'elle fait, puis montrez-vous prude et timide. Baragouinez ensuite le père et c'est gagné, direction l'église. De passage à New Reno, il vous sera alors possible de faire tourner votre femme dans un film porno (chez les Frères Corses) pour toucher son salaire (3 dollars par prise) ou d'en divorcer chez Tully. Voilà, ça sert à rien, c'est génial (trouvé sur Fallout 2 V.F. 1.2).

Rigolax

FINAL FANTASY 7 (PC-CD)

Un truc fun pour le magnifique FF7. Si vous en avez marre de vous reposer à l'auberge du coin pour 300 Gil, il est bon de savoir que sur le CD-3, il est possible d'acheter une Villa pour la maudite somme de 300 000 Gil à Costa del Sol. Il suffit d'aller dans la maison située en haut des escaliers au bout du pont, à l'entrée de la ville, et de parler au mec qui dort. Vous pouvez désormais vous reposer gratuitement. Notez qu'il faut dormir environ 1 000 fois dans cette villa pour amortir son prix. Cela reste cependant très fun, puisqu'on ne sait ou dépenser ses GIL.

JJR le fou

RE-VOLT (PC-CD)

Voici des astuces pour la démo de ce superbe jeu qu'est Re-volt. Vous voulez avoir la voiture de votre choix parmi toutes les voitures de la version complète dans la démo ? C'est simple, il suffit d'aller dans le répertoire CARS à l'endroit où vous avez installé la démo. Dans ce répertoire, il y a toutes les voitures du jeu complet. Deux des voitures de la démo sont les répertoires RC et CGW. Pour remplacer une de ces voitures par une autre, par exemple la Beatall, il faut copier le répertoire RC (ou CGW) dans ce même répertoire. Cela vous donnera un dossier « COPIE DE RC ». Copiez à présent tous les fichiers du répertoire BEATALL dans RC. Lancez le jeu et choisissez la RC Bandit (ou CGW suivant la voiture que vous avez modifiée) et ô surprise !, quand vous jouerez vous aurez la BEATALL. Pour restaurer la voiture d'origine, effacez le répertoire RC et renommez « COPIE DE RC » en RC.

Pour changer les skins des voitures dans chaque répertoire, il y a un fichier BMP. Il suffit de le modifier pour avoir une nouvelle skin.

Monsieur Tomate

OUTCAST (PC-CD)

Dans la VF d'Outcast, à Shamazaar, allez au nord de la carte. Là vous vous retrouverez dans des marais, et vous remarquerez, qu'il y a deux sortes de marais : foncé et clair. Dans le foncé c'est le suicide, donc restez dans le clair. Dirigez-vous vers l'ouest jusqu'aux pylônes bleus. Là, je vous conseille d'avoir un Twan-Ha, car il est assez rapide pour ne pas se faire griller par les éclairs des pylônes. Vous devez sûrement savoir que les tubes dans la boue renferment des objets. Donc préparez-vous à courir en rasant les poteaux vers le nord, car là la boue est claire ; et donc, vous ne vous enfoncerez pas. Il y aura une multitude de tubes dans la boue, et en suivant le chemin vous arriverez au trésor, soit une dizaine de tubes. En tout, au final, vous aurez une cinquantaine d'objets, plutôt pas mal.

Cutter Slade

ALIEN VS PREDATOR (PC-CD)

Au cours du jeu, appuyez en même temps sur « petit 2 » (au-dessus de TAB) et F12, pour invoquer la console. Puis entrez l'un de ces codes :

ALIENBOT	Crée un alien dirigé par l'ordinateur
MARINEBOT	Crée un marine dirigé par l'ordinateur
PREDOBOT	Crée un Predator dirigé par l'ordinateur
GIVEALLWEAPONS	Donne toutes les armes et munitions
GOD	Invulnérabilité
LIGHT	Aura de lumière (retapez « LIGHT » pour plus de lumière)
OBSERVER	Vos adversaires vous ignorent
SHOWCOORDS	Affichage des coordonnées
SHOWFPS	Nombre d'images par seconde

Codes pour le Predator seulement

GIMME_CHARGE	Redonne l'énergie
SKULLCOLLECTOR	Invulnérabilité

Codes pour le Marine

FREAKOFTHEUNIVERS	Invulnérabilité

Codes pour l'Alien

THEONEDEADLYCREATUREEVERCREATED	Invulnérabilité
WINNEROFTHEONEGREATBATTLEOFTHEUNIVERSE	Devenir la reine Alien

Niveau bonus

Commencez une partie en mode Facile, appelez la console, et tapez « RIPLEY_WAS_HERE ».

Elisabeth

BALDUR'S GATE, TALES OF THE SWORD COAST (PC-CD)

Voici une liste d'équipement (compatible liste Joy104). À utiliser avec Baldur's Gate plus le data-disk en VF et peut-être en VO. Avant tout, achetez des objets peu chers comme les frondes pour remplir l'inventaire d'un, ou de tous les persos. Sauvegardez la partie et éditez « baldur.gam » dans le répertoire du jeu (normalement Black Isle\Baldur's Gate\Save\nom de sauvegarde\baldur.gam) avec un éditeur hexa. Si vous utilisez HexEdit, que vous avez un groupe de 6 personnes avec casque et armure pour chacun (sauf mage bien sûr) et que vous avez acheté des frondes, à un moment en descendant dans le fichier, vous apercevrez : HELM05..........PALT04..........BRAC08. C'est l'inventaire du premier de vos personnages. Pour trouver les autres, descendez encore. Après HELM05..PALT04..BRAC08, il y aura entre 1 et 16 fois (selon nombre de frondes achetées) marqué : ..SLNG01.. C'est ce qu'il faut remplacer par l'objet désiré. ATTENTION, il faut avoir 14 points entre les mots et que les mots soient en majuscules, sinon la sauvegarde ne marchera plus.

Boucliers

SHLD09 Targe (+1 CA)
SHLD10 Targe (+1 CA)
SHLD19 Grand bouclier +2 CA

Casques

HELM08-HELM12 Casque
HELM14 Heaume de Kiel (protège panique, renforce force mentale)

Bracelets/Gants

BRAC11 Bracelet lien (maudit, 75 % échec aux jets, TAC0+5, dégâts-5)

Anneaux

RING23 Anneau de folie (intelligence 3, sagesse 3)
RING25 Anneau protection de Koveras (CA+1)

Armure métal de plates

PLAT08 Armure de plates complètes +3 (CA 0, poids 18)

Armures cuir

LEAT08 Armure d'ombre (CA 4,+15 % camouflage, poids 8)
LEAT09 Armure de cuir +3 (CA 5, poids 4)
LEAT10 Armure de peau (CA 6, poids 40)

Capes/Robes

CLCK20 Cape bouclier (CA +5 projectiles, + 1 autre arme)
CLCK21 Cape sacrée
CLCK22 Cape de Shandalar

Armure métal mailles/Écailles

CHAN07 Cotte de mailles +3 (CA 2, poids 2)

Amulettes/Colliers

AMUL17 Amulette de néphrite (porteur protégé contre plusieurs sorts)
AMUL18 Charme antiloups (TAC0 +2 lycanthropes, dégâts + 2 lycanthropes)

Épées 1 main

SW1H18 Epée de Baldurien (dég: 2D4, +4 lycanthropes, TAC0 +4 lycan.)
SW1H19 Vengeance du vampire (1D8+1, TAC0+1, inflige dégâts à l'utilisateur et soulage la cible, diminue les facultés intellectuelles)
SW1H20 Cimeterre (1D8)
SW1H21 Cimeterre +1 (dég: 1D8+1, TAC0+1)
SW1H23 Cimeterre +2 (1D8+2, TAC0+2, vitesse 3)
SW1H24 Épée longue +1 Langue de feu (1D8+1, TAC0+1, +2 créatures régénérantes, +3 créatures du froid, +4 morts-vivants)

Épées 2 mains

SW2H06 Fléau d'araignée (dég: 1D10+2,

TAC0+2, protège des sorts d'immobilisation et toiles d'araignée)
SW2H07 Épée 2 mains +3 (1D10+3, TAC0+3, vitesse 7)
SW2H08 Épée 2 mains +2 (1D10+2, TAC0+2, vitesse 9)
Armes contondantes
BLUN09 Morgenstern Kiel (Maudit, 2D4+3, TAC0+3, rend fou)
BLUN10 Gourdin+1, +3 créatures surnaturelles
BLUN11 Masse +2 (1D6+3, TAC0+2, vit. 5)
Marteaux
HAMM01 Marteau de guerre (1D4 +1, vit. 4)
HAMM02 Marteau de guerre +1 (1D4 +2, TAC0 +1, vit. 3)
HAMM03 Marteau de guerre +2 (1D4 +3, +1 d'électricité)
HAMM04 Marteau de guerre +1,+4 humanoïdes géants
Bâtons
STAF05 Bâton contrecoup (dég: 1D6+9, TAC0+3, vit. 1, se consume de lui-même)
STAF06 Bâton masse (2D4+2, TAC0+2, vit. 2)
STAF07 Bâton épieu +2 (1D8+3, TAC0+2, vit. 4)
STAF08 Bâton +3 (1D6+3, TAC0+3, vit. 1)
Flèches/Carreaux/Billes/Fléchettes
AROW01 Flèche (dég. 1D6)
AROW02 Flèche +1 (1D6 +1)
AROW03 Flèche tueuse (1D6, tue un ogre-mage en un coup)
AROW04 Flèche acide (1D6 +1, TAC0 +1, 2D6 dégâts acide)
AROW05 Flèche mordante (1D6 + poison 30 % pts vie en moins de 20 sec.)
AROW06 Flèche explosive (dég. 1D6 + 6D6 dégâts d'explosion)
AROW07 Flèche dissipation de la magie (1D6 + dissipation magie)
AROW08 Flèche de feu (dég. 1D6 + 1D6 feu)
AROW09 Flèche de glace (1D6 + 1D6 froid)
AROW10 Flèche perceuse (dég. 1D6+6, TAC0+4)
AROW11 Flèche +2
AROW14 Flèche empoisonnée
AROW1A Flèche +2
BOLT01 Carreau (dég. 1D10)
BOLT02 Carreau + 1 (1D10 +1)
BOLT03 Carreau de foudre (dég. 1D10 + 4D4 dégât électrique)
BOLT04 Carreau serpent (dégâts 1D10 + 30 pts vie en 15 sec.)
BOLT05 Carreau métamorphose (1D10 + changement cible en écureuil)
BOLT06 Carreau +2 (1D10 +2, TAC0 +2)
BULL01 Bille (dég. 1D4 +1)
BULL02 Bille (1D4 +2)
BULL03 Bille (1D4 +3, TAC0 +2)
DART01 Fléchette (1D3, vit. 2)
DART02 Fléchette +1 (1D3 +1, TAC0 +1, vit. 1)
DART03 Fléchette étourdissement (1D3 + cible étourdie 7 rounds)
DART04 Fléchette sanglante (1D3 + 20 pts en 20 s.)
Haches
AX1H01 Hache d'armes
AX1H02 Hache d'armes +1 (1D8 +1, vit. 6)
AX1H03 Hache d'armes +2 (1D8 +2, vit. 5)
AX1H04 Hache de jet (1D6, vit. 4)
AX1H05 Hache de jet +2 (1D6 +2, TAC0 +2, revient dans la main)
AX1H06 Hache de jet
AX1H07 Hache de Balla
Dagues
DAGG01 Dague (dég. 1D4, vit. 1)
DAGG02 Dague +1 (1D4 +1, TAC0 +1, vit. 1)
DAGG03 Dague +2 (1D4 +2, TAC0 +2, vit. 0)
DAGG04 Dague longue-dent +2 (1D6 +2, TAC +2, vit. 0)
DAGG05 Dague de jet (1D4, vit. 2)
DAGG06 Dague de Nester
DAGG07 Dague de Kylee
DAGG08 Dague de Hentold
DAGG09 Dague argent-antiloups (1D4 +1, +4 lycanthropes, TAC0 +1 +4)
DAGG10 Dague voleuse d'âme (1D4, vit. 2)
Hallebardes/Épieux
HALB01 Hallebarde (1D10, vit. 9)
HALB02 Hallebarde +1 (1D10 +1, TAC0 +1)
HALB03 Hallebarde +2 (1D10 +2, TAC0 +2)
SPER01 Epieu (dég. 1D6, vit. 6)
SPER02 Epieu +1 (1D6 +1, TAC0 +1, vit. 5)
SPER03 Epieu maudit +3 (1D6 +3, TAC0 +3, -3 pts porteur à chaque touche)
Arbalètes/Frondes
XBOW01 Arbalète lourde (dég. +2)
XBOW02 Arbalète lourde +3 (TAC +1, vit. 9)
XBOW03 Arbalète lourde de précision (dég. +2, TAC0 +5, vit. 7)
XBOW04 Arbalète légère (vit. 5)
XBOW05 Arbalète légère +1 (dég. +1, TAC0 +1, vit. 4)
XBOW06 Arbalète lég. de vitesse (dég. +1, TAC0 +1, 3 attaques/rnd, vit. 3)
SLNG01 Fronde (vit. 6)
SLNG02 Fronde +1 (dég. +1, TAC0 +1, vit. 5)
Baguettes magiques
WAND02 Baguette d'effroi (sort horreur, durée 15 tours)
WAND03 Baguette projectiles magiques (sort missile magique niv.1, 1D4+1)
WAND04 Baguette paralysie (paralysie pendant 10 tours)
WAND05 Baguette de feu (sort boule de feu + colonne de feu, 6D6 + 6D6 + 6)
WAND06 Baguette de givre (sort colonne de glace, dégâts 8D6)
WAND07 Baguette de foudre (sort éclair, dégâts 6D6, rebondissant)
WAND08 Baguette de sommeil (sort sommeil, durée 2 tours)
WAND09 Baguette de métamorphose (transforme en écureuil)
WAND10 Baguette de convocation (convoque 12 DV monstres, durée 2 rounds)
WAND11 Baguette des cieux (sort colonne de feu, dég. 8D6)
Objets divers
MISC93 Clé étrange
MISC1A Bouteille de vin
MISC1C Cartes maritimes
MISC1H Maillote à gong
MISC1I Fleur de Belladone
MISC2A Pierre sésane de dopleganger
MISC2B Pierre sésane de sortie du niv.1
MISC2C Pierre sésane d'Islame
MISC2D Pierre sésane de Kien
MISC2E Pierre sésane de Fuernebol
MISC2F Pierre sésane de téléportation
MISC2G Pierre sésane de sortie du niv.2
MISC2H Pierre sésane de Shandalar
MISC2I et MISC2J Fausse pierre sésane
MISC2K Pierre sésane boussole
MISC2L Pierre sésane d'os
MISC2M Pierre sésane runique des nains 1
MISC2N Pierre sésane runique des nains 2
MISC20 Mèche de Kirinhale
MISC2P Harpe de Grégan
Livres de magie
BOOK01 Livre magique
BOOK02 Livre de sorts
BOOK03 Manuel santé corporelle (+1 constitution)
BOOK04 Manuel d'utiles exercice (+1 force)
BOOK05 Manuel d'agilité (+1 dextérité)
BOOK06 Traité de claire pensée (+1 intelligence)
BOOK07 Traité d'autorité et d'influence (+1 charisme)
BOOK08 Traité de compréhension (+1 sagesse)
Parchemins magicien
SCRL2D Animation des morts
SCRL2E Nuage mortel
SCRL2F Cone de glace
SCRL2G Convocation monstres 3
SCRL2H Porte d'ombre
SCRL5G Délivrance de la malédiction
SCRL5H Émotion
SCRL5I Maléfice supérieur
SCRL5J Sphère résiliente d'otiluke
SCRL5K Armure spirituelle
SCRL5L Métamorphose d'autrui
SCRL5M Métamorphose
SCRL5N Domination
SCRL5O Immobilisation des monstres
SCRL5P Chaos
SCRL5Q Débilité mentale
Parchemins clercs/Druides/Prêtres
SCRL56 Soin blessure grave
SCRL58 Action libre
SCRL59 Neutralisation du poison
SCRL61 Soin blessure critique
SCRL62 Colonne de feu
SCRL63 Rappel à la vie
SCRL5A Domination mentale
SCRL5B Harmonie défensive
SCRL5C Protection foudre
SCRL5D Protection du mal (rayon de 3 m)
SCRL5E Force de champion
SCRL5F Ordre chaotique

Avec une carte réseau, vous pouvez commencer Baldur's avec 6 persos dès le début. Créez une partie multijoueur sans être connecté avec quelqu'un. Créez vos 6 aventuriers et lancez la partie. Sauvez le jeu et sortez. Allez dans l'explorateur Windows dans « Baldur's Gate\MPSave\ » et déplacez le répertoire de la sauvegarde dans le répertoire Save de Baldur's. Relancez le jeu, chargez la partie en mode solo, et ô miracle vous commencez le jeu avec 6 persos. Si vous voulez un excellent voleur, prenez celui nommé THIET, dans la liste d'importation.

Bruno, Fabmetal